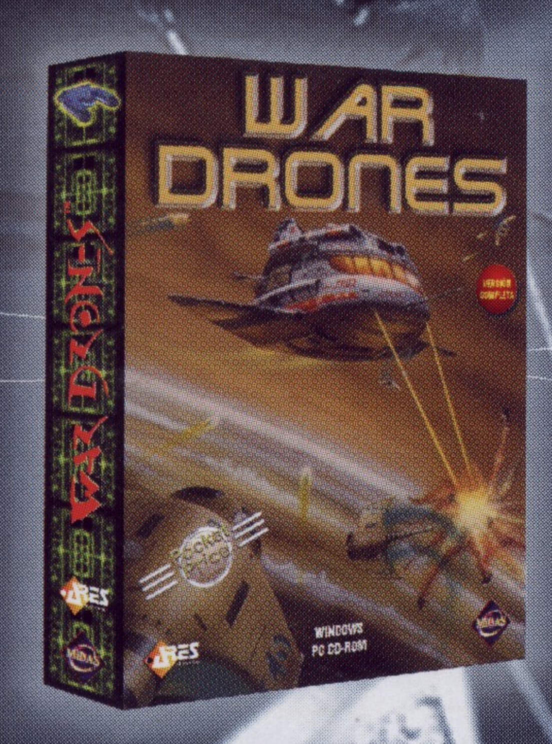
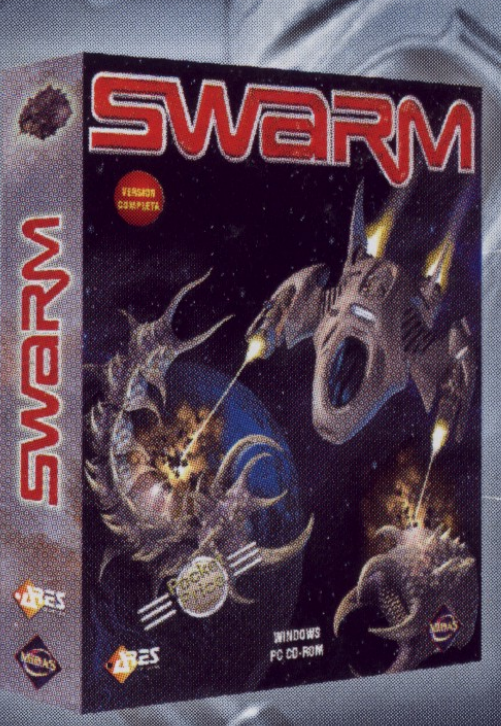


Nº24
795 ptas
4,78 €
DOKAN
ESTE MES:
• Monster
• G-Saviour
• Kindaichi Shonen no...
• Slam Dunk
• Koko wa Greenwood
• Memories
• Zetsuai
• BSO Ao no Roku Go
• Y más...
Para usar el CD-ROM se requiere Windows 95 ©
Dossier HIDE
El manga de Cowboy Bebop
COOKING BEBOP
Zetman en España
¡¡CD-ROM manga de regalo!!
INFORMÁTICA S.L.
00024
8 414090 102292

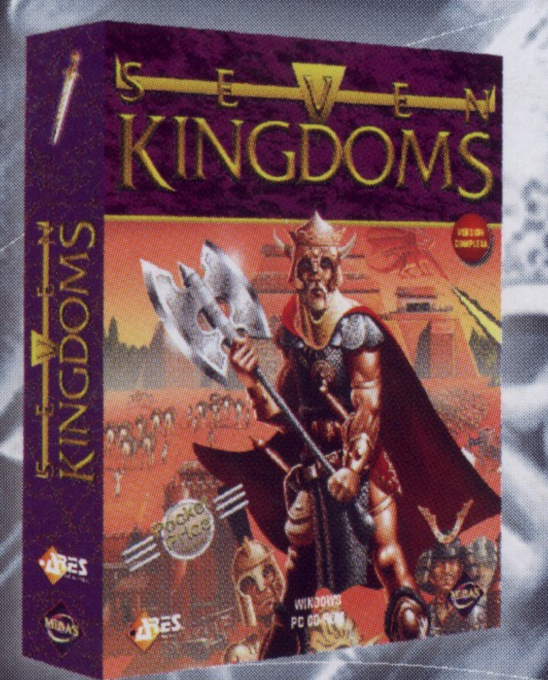
ELIGE TU AVENTURA



Combate Aereo



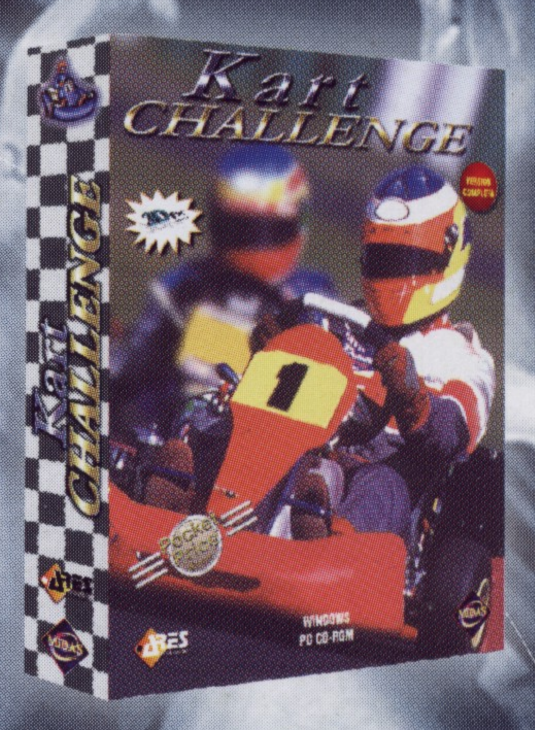
Arcade



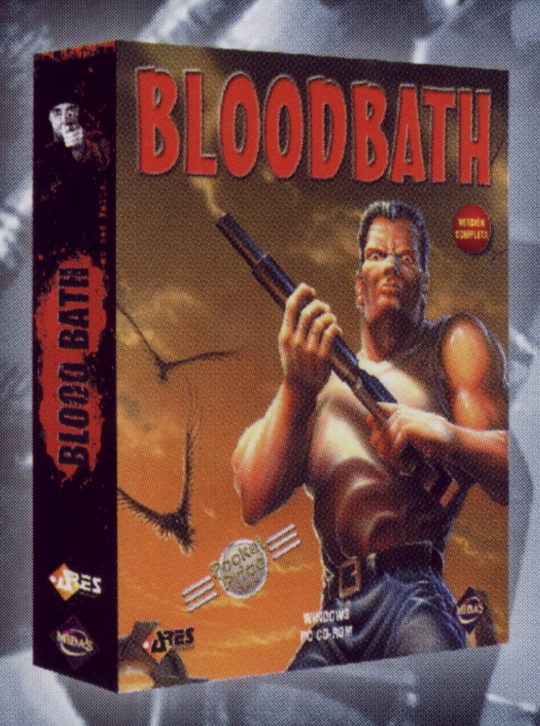
Estrategia



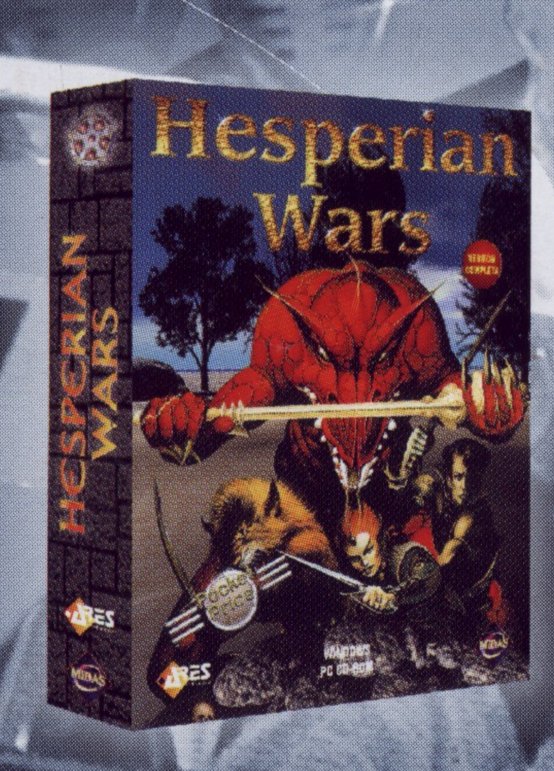
Aventura Gráfica



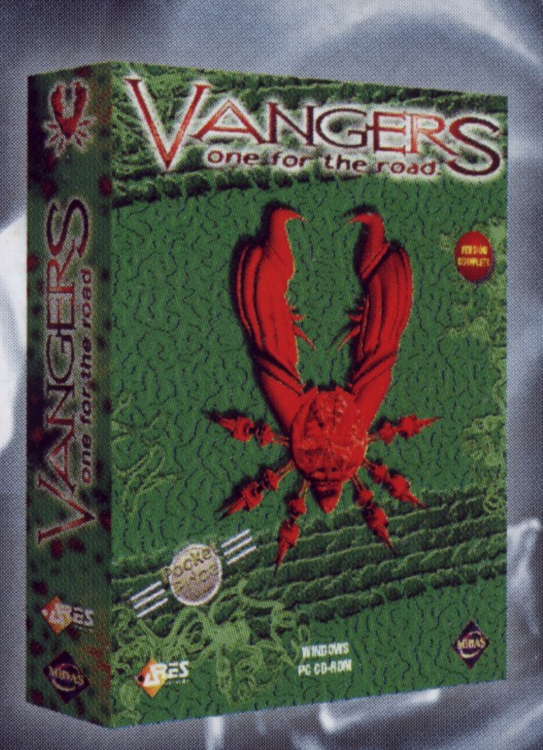
Competición



Tiro al Blanco



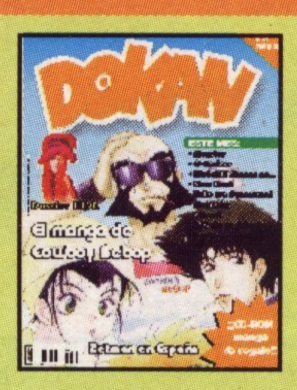
Rol



Aventuras

Lo encontrarás en:
El Corte Inglés
MIDAS







AÑO 3 Nº24 Junio 2000

Dirección
MARIA JOSÉ CASTRO
Coordinador
JORGE ORTE
Dirección de Arte
XAVIER BURGOS
Filmación y coordinación de Maquetación
GABRIEL SÁNCHEZ-TRINCADO
Maquetación
JORGE ORTE
Directores de Producción
ALBERT RODRIGUEZ
JOSÉ GARCÍA
Traducciones
BÁRBARA PESQUER
Ilustradores
J.M. KEN NIIMURA
Contenido del CD
ALBERT RODRIGUEZ, JOSÉ GARCÍA, JORGE ORTE y ÁNGEL LUIS MARTÍNEZ
Responsable de comunicación
DAVID DOMÍNGUEZ
Administración
ROSANA JIMÉNEZ
Administración
VANESSA RODA

Colaboradores
Alex Mateo, Andrés G. Mendoza, Angel Luis Martínez, Bárbara Pesquer, Carlos Alejo, Cesar Guarde, Hitomi, Ice Cream, Krestas, Marc Bernabé, Miguel Michan (Em3), Morpheus, Pako, Raúl Javier Márquez, The Master, Verónica Calafel y Xavier Altayó

Redacción y Administración
Ares Informática S.L.
Avda. Mare de Déu de Montserrat, 2-Bis
08970 SANT JOAN DESPÍ (BARCELONA)
Tel: 93 477 02 50 Fax: 93 477 22 84

FOTOMECANICA
Ares Informática, S.L.

IMPRESIÓN
Rotographik S.A.

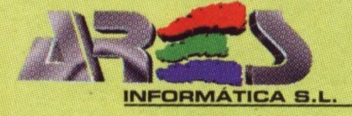
DUPLICACIÓN CD'S
MPO Ibérica

DISTRIBUCIÓN
COEDIS S.A.

DISTRIBUCIÓN EN ARGENTINA
York Agency
C/Alsina, 739 CP 1087 Buenos Aires
ARGENTINA

DEPÓSITO LEGAL
B-18.215-98

Dokan no se comparte necesariamente las opiniones en ella vertidas. No está permitida la reproducción total o parcial del software contenido en el CD ROM de esta revista sin la autorización del fabricante o representante legal en España de cada uno de los programas. Queda prohibida así mismo la reproducción parcial o total, aún citando su procedencia, del contenido de esta publicación, incluyendo el contenido del CD ROM y de la revista por cualquier medio.
Todas las imágenes reproducidas en esta publicación son © de sus autores.



Presidente
ALBERT RODRÍGEZ
Directora General
MªJOSÉ CASTRO
Director Técnico
JOSÉ GARCIA
Director adjunto
RAMÓN CARDONA

Editorial

De nuevo llega el Salón del Cómic, como cada año, y de nuevo, también como cada año, el manga ocupará un puesto marginal en tan magno evento, ¿o quizás no? La experiencia nos ha demostrado en muchas ocasiones que sí...

Observaréis que en este número hemos aumentado sustancialmente la cantidad de páginas dedicadas al J-POP, se debe a que en estas fechas se cumple el segundo aniversario de la muerte de Hide, uno de los más importante cantantes y guitarristas japoneses. A cambio hemos suprimido temporalmente la sección TV Drama y una página del Art Gallery, en el que por fin veréis algunos dibujos de Lázaro.

También hay que anunciar que la web de Dokan está en construcción, al menos cuando escribo estas líneas. Quizá cuando las leáis ya esté on-line...

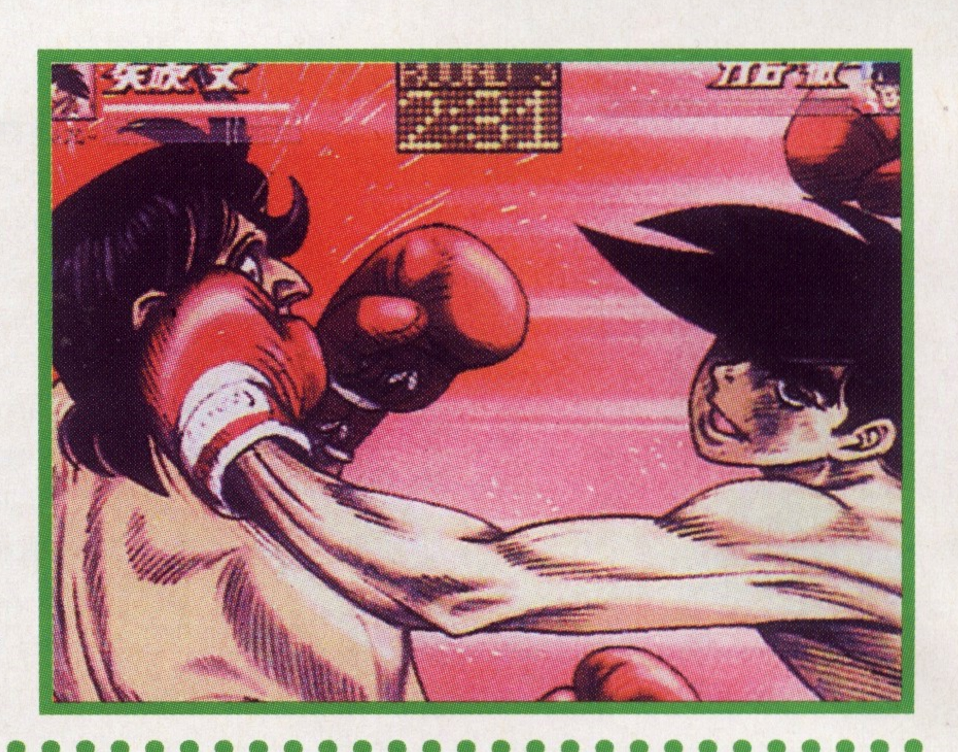
Nosotros compartiremos stand con nuestras revistas hermanas, como todos los años, a no ser que ocurra algún problema técnico de esos que tanto abundan últimamente... Tezuka no lo quiera... Nosotros estaremos allí, y vosotros seguro que también, así que no dejéis de visitarnos y traernos dibujos, fanzines, jamones...

Así pues, como todos los años os esperamos en la Estación de Francia, allí nos veremos, y no, lo que llevo no es un disfraz, visto así (al menos los fines de semana) ¿pasa algo?.

Jorge Orte

SUMARIO

ASHITA NO JOE



Publicado años atrás en el **Sônen Magazine**, está en la memoria de muchos de nosotros el manga *Ashita no Jô*, y si no es así, con seguridad lo habréis oido mencionar alguna vez. Su intensidad y su argumento, que narraba la historia de un boxeador con tono épico, llegó a ser tan popular que incluso propició la realización de diversas animaciones una entre el 70-71 y otra diez años más tarde dirigida por el formidable **Osamu Dezaki**.

Su resurgimiento en este caso ha venido producido por un videojuego. En él además de presentarse un grafismo muy semejante a las producciones realizadas por **Sugino** y **Dezaki** en la animación, vemos como puede realizar prácticas de boxeo y realizar combates. De forma que entodo su contexto, el juego, para **Mac** y **Windows** indistintamente, reproduce la historia del personaje.

MAHÔGU GURU-GURU

Si hemos de hablar de series de fantasía heroica que exploten el filón del humor absurdo, *Mahôgu Guru-Guru* es una de las que más impacto tuvo a mediados de los noventa. Estrenada en televisión en 1996 y dos años más tarde objeto de una película de animación, esta historia tendrá una continuación. En sus primeros pasos publicados por **Enix** y en sus animaciones anteriores la historia había llegado unicamente hasta la epoca del Yôsei no Mura (El poblado de las hadas).

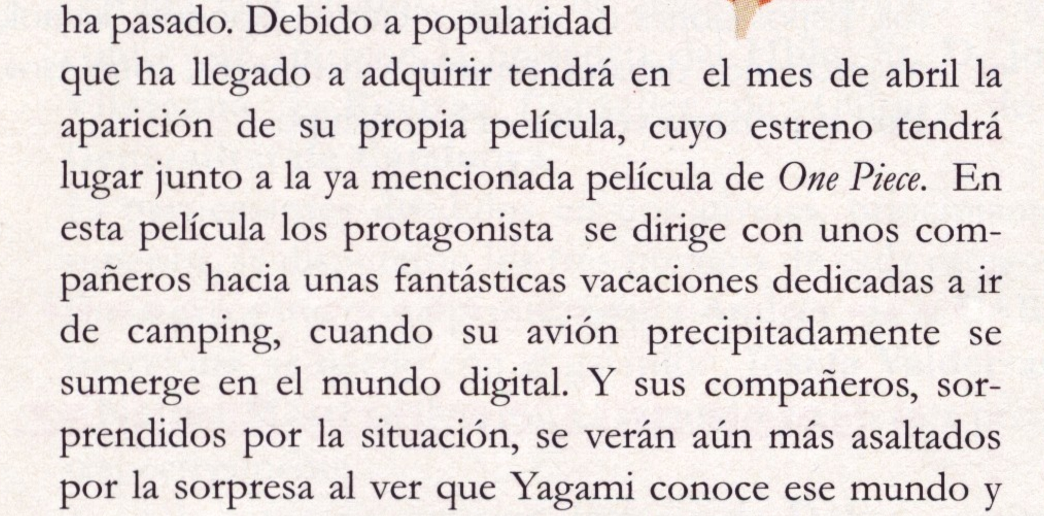
Y ahora aunque se lleve con un cierto secretismo, está bastante claro que continuarán las peripecias de los personajes según el manga en un universo inestable repleto de SDs, conversaciones de besugos y dragones en miniatura que no achicharrarían a una mosca.

TEZUKA

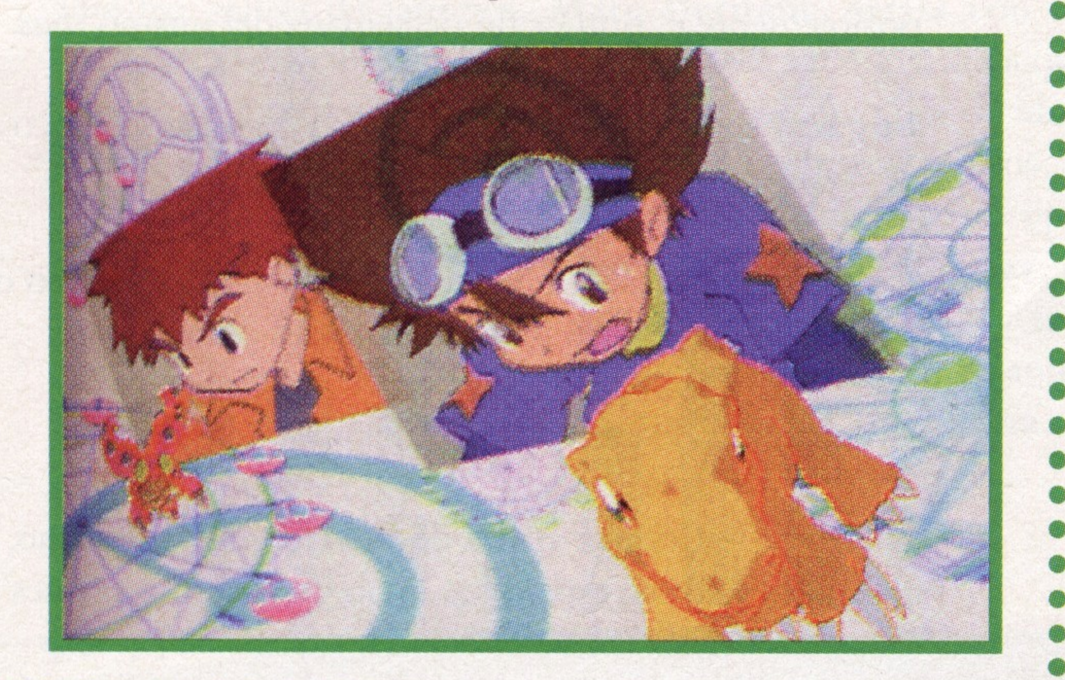
La obra que fue realizada por **Osamu Tezuka**, *Hi damari no ki*, empezará a emitirse a partir de febrero en su adaptación al anime. La historia narra las experiencias de dos médicos que experimentan una época llena de cambios en la que han de sobrevivir. El protagonista es Manjirô Ibuya, pero curiosamente en esta serie encontramos a un segumdo personaje, un joven también dedicado a la medicina cuyo apellido es Tezuka, antepasado del famoso autor, que antes de convertirse en el primer dibujante de manga también tenia esa profesión. En toda la historia encontramos a personajes que existieron en el pasado, los cuales, de alguna manera estarán implicados en las peripecias de Manjirô, un tipo muy hábil con la espada, defensor de los valores justos y que empieza a tener claro el conflicto de la era Tokugawa y su fin. En cuanto a su staff, está por verse. Os tendremos informados.



DIGIMON



Digimon, una serie que curiosamente se está emitiendo de forma simultánea tanto en Japón (con algo más de 49 episodios) y en España, algo que pocas veces ha pasado. Debido a popularidad que ha llegado a adquirir tendrá en el mes de abril la aparición de su propia película, cuyo estreno tendrá lugar junto a la ya mencionada película de *One Piece*. En esta película los protagonista se dirige con unos compañeros hacia unas fantásticas vacaciones dedicadas a ir de camping, cuando su avión precipitadamente se sumerge en el mundo digital. Y sus compañeros, sorprendidos por la situación, se verán aún más asaltados por la sorpresa al ver que Yagami conoce ese mundo y cada una de las criaturas que viven en él.



STUDIO GONZO

Uno de los nombres que está más de actualidad se trata de **GONZO**. Un que ha destacado reciente mente pos su trabajo en la edición nueva del viedeojuego de *Macross-Ai Oboete Imasuka, en LUNAR 2 ETERNAL BLUE, Ao no Roku go* y *Meltylancer -The animation.*

En la actualidad veremos su nuevo lanzamiento en el mes de abril la serie *Gate Keepers*, en el que colabora con **Junichi Satô** y en la que los diseños de personajes son de **Keiji Gotô**. Y lo que es más, aparte de *Gate Keepers* resulta que ya se ha previsto una nueva producción en la que este prolífico autor pone su grano de arena. Se trata de *Vandred*. Una serie cuyo estreno tendrá lugar en verano y que está dirigida por **Takeshi Arumori**. Los diseños de personajes, de **Kazuya Kuroda**, tienen un estilo que no se aleja de la espectacularidad que suele desarrollar el diseñador de personajes de *Nadesiko*.

La serie en sí, se perfila como una historia que parece desarrollarse en el espacio y que tendrá todos los ingredientes para resultar interesante como mínimo en el especto gráfico.

DARK ANGEL

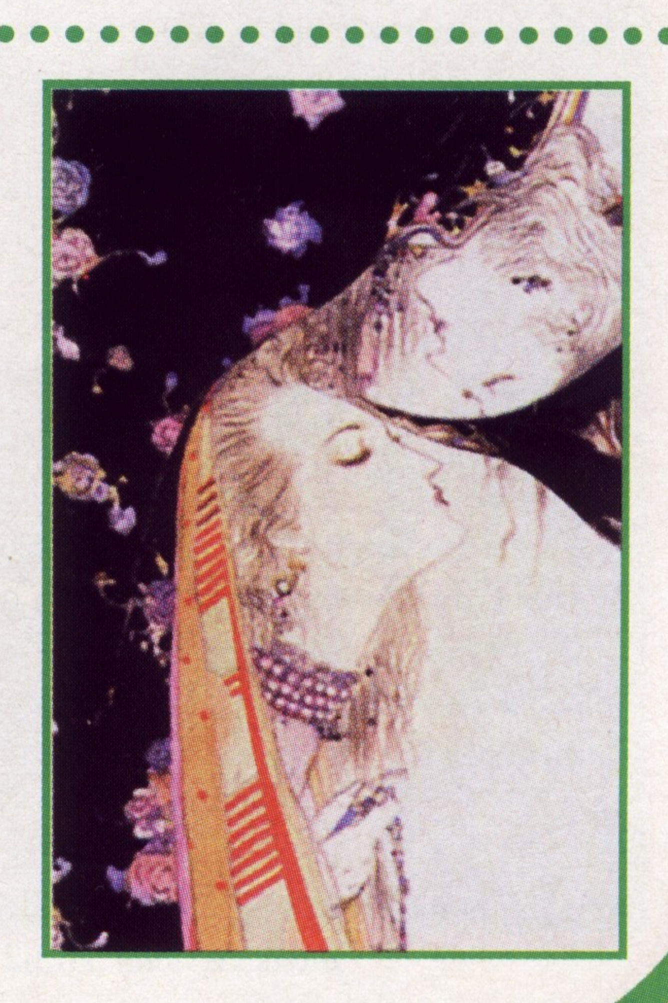
Kia Asamiya continuará *Dark Angel*, serie publicada en España por **Norma Editorial**, con una serie dibujada expresamente para EE.UU. Dicha serie será publicada por la conocida **Image** en el sentido occidentel de lectura.

Ademas las páginas serán coloreadas por **J.D. Smith** (*Witchblade, Fathom*). Parece que a los yankees les resulta inconcebible el blanco y negro...

YOSHITAKA AMANO

Sin duda alguna **Yoshitaka Amano** es uno de los autores que más podemos definir por su peculiar estilo, tremendamente artistico, como un autor original. Hace diecisiete años nació la serie de *Vampire Hunter D* con la publicación de su primer volumen, y ahora D vuelve a la carga con su inquietente mundo de sombras con un CD-ROM de edición especial que incorpora todo un compendio de ilustraciones de **Amano**, exclusivamente de la serie de la que hablamos. Incorpora ilustraciones especiales que fueron publicadas en calendarios, revistas y merchandising especial que terminarán de completar el magnífico salto a la pantallan que realizará en breve. Con un precio de 4.900Y, es compatible tanto con Mac como Windows.





2ª Semana de Manga y Anime de Bilbao

Del 24 al 28 de abril en el centro Bilbao arte.
El objetivo principal de esta 2ª Semana de Manga y Anime es disfrutar una semana viendo buen Anime y muchos mangas. Acercar el manga y anime a todo tipo de público de una manera totalmente gratuita. Habrá cinco días en los que se proyectaran diferentes tipos de anime.
La 2ª Semana de Manga y Anime dispondrá de cuatro espacios donde se realizaran las diferentes actividades: la Sala polivalente donde se realizarán las proyecciones y conferencias; la cafetería, aquí estaría los ordenadores y consolas, el mercadillo; la sala de exposiciones donde se expondrá material de las empresas que distribuidoras de material de manga/anime y trabajos de jóvenes creadores de todo el estado y por último, el patio del centro donde se realizaría la fiesta con la que cerraríamos la 2ª Semana de Manga y Anime.

Proyecciones:
Todas las proyecciones se realizaran en la sala polivalente del centro Bilbao arte, las proyecciones se realizaran desde las 10:30 h., en la que habrá una presentación de lo que se podrá ver durante todo el día, hasta 23:00 h (de 15:00 h a 16:30 h pararemos para que la gente vaya a comer) en la que acabarán las proyecciones. Son tres el tipo de películas que podremos ver cada día, películas de animación editadas en España, películas de animación en versión original y películas de imagen real relacionadas con el mundo del manga.

Mesas redondas:
Para un acercamiento y conocimiento de la situación actual del mundo del manga y animación japonesa tanto en España como en el mundo vemos que es indispensable crear algún tipo de foros de debate e intercambio información. El horario de estas conferencias esta fijado de 16:00 h a 18:00h.

Exposiciones:
Durante toda la Semana habrá un lugar habilitado en centro donde se realizara una exhibición de todos los trabajos realizados durante el curso de manga y de los trabajos presentados tanto al concurso de mascotas como al de manga. Por otro lado, la organización de la semana espera poder colaborar con diferentes revistas especializadas, editoriales y distribuidoras de manga y anime para que exhiban sus productos y publicaciones.

Bilbao arte.
Dirección de la 2ª Semana de Manga y Anime:
Judas Arrieta. Tlf:627234452

1ª Jornadas del manga y el anime de Leganés (Madrid)

Tuvieron lugar los días 8 y 9 de abril en el centro de jóvenes Caro Varoja (Avda. Mediterráneo 12).
Las organizó la asociación de manga y anime **Shinshen**. Las actividades fueron las habituales de este tipo de eventos, Esposiciones de manga y cultura japonesa, karaoke, proyecciones, debates, torneos, videojuegos, concursos... Para la próxima vez avisad con tiempo...

II Salón del Cómic de Aranjuez.

Fechas: El Salón se celebrará a principios de Mayo, posiblemente el primer fin de semana del mismo mes.

Lugar: Plaza Mariblanca, situada en un lugar céntrico de Aranjuez.

S se colocarán de 20 a 30 carpas (high-max) y dentro de las mismas se realizarán las actividades planeadas.

Eventos, actividades y planteamiento general.

1-Carpas de Cómics: habrá de todo, cómic americano, alternativo, cómic español antiguo y moderno, cómics europeos como *Tintín*, *Asterix*, etc. y cómic japonés con carpa de cultura japonesa llena de pósters y muchas más sorpresas (material de la embajada).

2- Carpas de Rol: habrá de todo, **Warhammer** y rol convencional, además habrá un concurso de pintado de figuras.

3-Carpas de Videojuegos: Se dispondrán consolas **Nintendo**, **Playstation** y **Sega** (no es seguro) para que juegue todo el que quiera.

4-Carpas de exposiciones: *Star Wars*, *Star Trek*, etc. El año pasado vino la cueva de Yoda, Superman y Spiderman.

5-Carpas para las tiendas o stands de revistas y otro tipo de empresas que quieran colaborar.

El IX Concurso de Oratoria en Japonés de Barcelona...

... celebrado el pasado 16 de marzo a las 7 de la tarde en el **Centro de la Caixa** de Diagonal, en Barcelona, demostró una vez más que, por un lado, la comunidad japonesa en España sigue activa y dinámica y, por la otro, que el japonés está en una época de auge indiscutible. El acto contó este año con la presencia del **Hble. Sr. D. Jordi Vilajoana i Rovira**, Conseller de Cultura de la **Generalitat de Catalunya**.

13 participantes divididos en dos niveles, principiante y superior, se disputaron los tres premios de cada categoría. En la categoría principiante, **Sonia Andrés**, de la **UAB** de Barcelona, se quedó con el galardón; **Josefa Valderrama** y **Naima Martí** se llevaron el segundo y el tercer premio respectivamente.

Y en la categoría superior, lectores de **Dokan**, agarraos: vuestro *sensei* de japonés**, Marc Bernabé**, arrasa con un discurso excepcional (nota de Marc: ya será menos, anda que el tuyo...), y se lleva el galardón de la noche, un viaje de ida y vuelta a Japón, y un Japan Rail Pass, entre otros regalos; la co-redactora del Japan Times, **Verònica Calafell**, se apropia el segundo premio, un DVD portátil; y **Ruth Thomas**, el tercero, un vídeo multisistema. Cabe destacar que los tres ganadores de la categoría superior y dos de los principiantes estudiaron en la **Universidad Autónoma de Barcelona**.

VARIOS

Ken Niimura y **Orestes Navazo** expondrán sus dibujos del 16 de Junio al 14 de Julio en "**La guagua café**", situado en la C/ De las Tiendas en la madrileña localidad de Las Rozas

Por fin recibimos información sobre la **Asociación Tatakae** de Zaragoza, de la cual informamos ligeramente en pasados números. Su objetivo es el de hacer que los otakus se conozcan un poco más entre sí, además de organizar proyecciones de películas de importación y ese tipo de cosas. Podéis solicitar información a la siguiente dirección:

Asociación TATAKAE
Apdo. Correos 1148
50070 ZARAGOZA

tatakae@public.ibercaja.es

Manga Films nos ha informado de que corren rumores acerca de que **TV3** ha adquirido los derechos de emisión de *Detective Conan*, esperemos que la buena noticia (al menos para los otakus de Cataluña) se confirme.

Los rumores acerca del posible cierre de la famosa librería barcelonesa, **Tonkam**, resultaron ser ciertos. Guardemos un minuto de silencio por una de las mejores librerías de cómics que haya habido nunca en España,



TE DEJARÁ
SIN ALIENTO

NEWTYPE ILLUSTRATED
COLLECTION
DER
MOND
YOSHIYUKI SADAMOTO

DER MOND ES EL LIBRO DE ARTE DEFINITIVO DE **YOSHIYUKI SADAMOTO**, UN VOLUMEN DE LUJO QUE RECOGE ILUSTRACIONES DEL AUTOR PARA **EVANGELION** Y OTROS TRABAJOS.



120 págs. A la venta en mayo.



CD RELEASE

CD

The Candidate for Goddess
Single con el tema *Hasshin Zenya - Get a Dream* (op.)
Ref. VIDL-30472, 1020Y

The Candidate for Goddess
Single con el tema *Chance* (ed.)
Ref. VIDL-30476, 1020Y

Yûshaoh Tanjô!
Single de *Yûshaô Gaigaigar* que incluye el tema *Lyon Reine.*
Ref. VIDL-30470, 971Y

Rokumon Tengai Mon-Colle-Knight.
Single con el con el op. *Just Fly Away* y el ed. *Sweet true love.*
Ref. KIDA-193, 1020Y

BETTERMAN - Original Soundtrack 2
Música compuesta por **Kôhei Tanaka** (*Gallaxy Express 999 Eternal Fantasy*).
Ref. VICL-60458, 2900Y.

Called Turn "A" Gundam with Kannô Yôko Concert Live
Interpretado por la Orquesta Filarmónica de Tôkyô
Ref. KICA-496, 2940Y. (Edición especial KICA-495, 5250Y)

Kekken Ranma - Original Soundtrack
Ref. KICA-494, 3095Y

LD/VIDEO/DVD

Soreyuke! Uchû Senkan Yamamoto Yôko_Mission:5
Ref. KIVA-440/KILA-440/KIBA-100, 5600Y

BETTERMAN, Vol.8
Con los episodios 15, Yume y 16, Ututu.
Ref. VVAS-1138 / JVLA-275 / JVBA-102, 5800Y

Gokudô Manyûki, Act.7
Ref. PIVS-9067 / PILA - 7127 / PIBA-7007, 6600Y

Anime no AwaAwa Hour - Sanbatsume.A
La extraña animación realizada por **Gainax** junto con **Hideaki Anno**.
Ref. PIVS-2339 / PIBA-7023, 4800Y. (Video y DVD)

Chikyû Bôeisangyô Dai Guard
Primer volumen con los dos primeros episodios.
Ref. 50mn., 6090Y.

Mugen no Ryvius, Vol.1.
Incluye dos episodios de la serie de animación.
Ref. 50mn. / 5000Y

Majutsushi Orphen Revenge
1ª cinta de su nueva serie de animación.
Ref. 50mn. (2 episodios) , 5000Y. BANDAI VISUAL

MANGA

Tenchi Muyô- Ryo Ôhki, Vol.11. **Hitoshi Okuda**. **Kadoawa Shôten**, 560 Y.

GTO, Vol. 14. **Tôru Fujisawa**. **Kôdansha**, 390Y

Z Mazinger. **Go Nagai**. **Kôdansha**, 648Y

Edens Böwy, Vol.7. **Kitsune Tennôji**. **Kadohawa Shôten**, 540Y.

Orfina, Vol. 7. **Kitsune Tennôji**. **Kadokawa Shôten**, 960Y.

Ring 0. Guión **Kôji Suzuki** y dibujo **Meimu**. **Kadokawa Shôten**, 600Y

DVD

Lupin III Sei- TV Special
Con la producción de 1991 *Napoleon no Jisho wo Ubae!*
Ref. 90mn., VPBY-11017, 4800Y.

Lupin III Sei- TV Special
Con la producción de 1992 *Roshia* (Rusia) *yori ai wo komete*
Ref. 90mn. , VPBY-11018, 4800Y.

Dirty Pair Gekijôban
Película de la primera serie de OVAs.
Ref. 90mn. , 7800Y

Gundam 0083 STARDUST MEMORY
Edición de la serie en 4 DVsD.
Ref. Vol.1, 7800Y - Vol.2-4, 6000Y

KINDAICHI SHONEN NO JIKENBO

CI: ¡¿¡¿180?!?!

Nuestro protagonista se llama Hajime Kindaichi, un joven estudiante de secundaria vago, irresponsable, mal estudiante e impuntual. Sin embargo, Kin-daichi posee una enorme inteligencia y una capacidad inusual de deducci n, no en vano se trata del nieto del legendario personaje de novela polic aca japonesa K suke Kindaichi (el equivalente a nuestro Pepe Carvalho o al HØrcules Poirot de **Agatha Christie**). ¡Kindaichi tiene ni mÆs ni menos que un cociente intelectual de 180 (la media es aproximadamente 100)!

La serie, al igual que Detective Conan, no tiene un argumento lineal, sin que se compone de varias historias (no necesariamente cortas), en las que Kindaichi, junto a su amiga de la infancia, y posible futura novia, Miyuki, se ve envuelto en infinidad de casos detectivescos por resolver a travØs de la deducci n racional y la busca de pistas y coartadas. Asesinatos, maldiciones arcanas, sobornos y robos son algunas de las situaciones en las que se ve involucrada la brillante pareja. La acci n estÆ siempre amenizada por escenas de humor provocadas por el excØntrico y a veces idiota comportamiento del protagonista.

EL MANGA

KSJN hizo su debut como manga a finales del aæo 1992 en la ya mencionada **Shônen Magazine**. Los complicados y brillantes guiones son obra de **Yosaburô Kanari** y el dibujo, de l neas claras y bastante cuidado, es de **Fumiya Satô**. Ninguno de los dos tiene obras famosas aparte de KSJN.

Actualmente, casi ocho aæos despuØs, el manga sigue en **Shônen Magazine** y ha acumulado ya la nada despreciable cantidad de 28 volœmenes y 8 tomos especiales, ademÆs de ganar el **Premio Manga de**

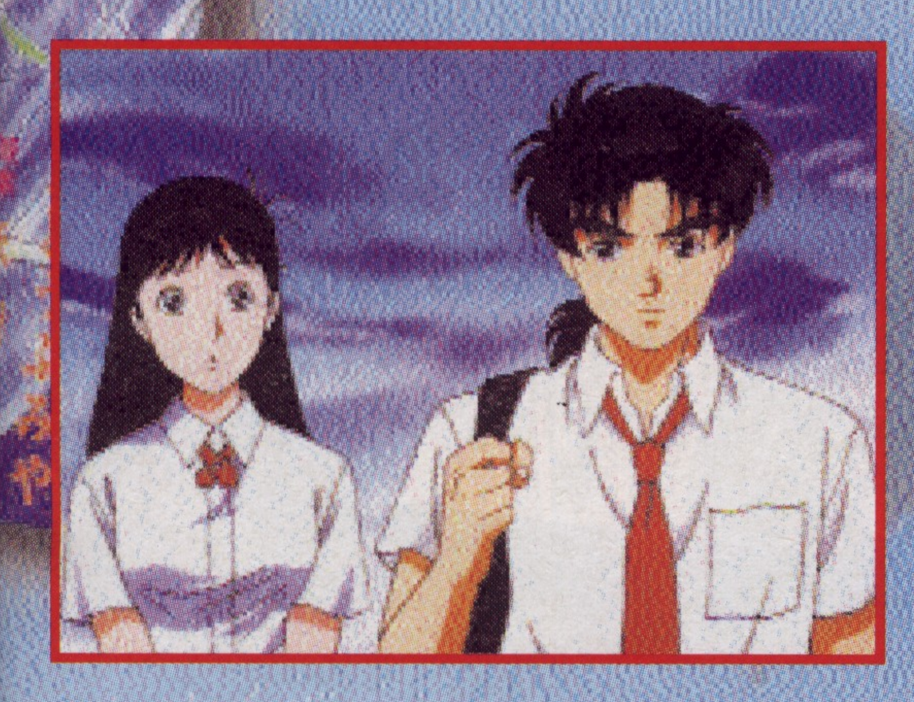


Tras el complicado nombre de Kindaichi Shônen no Jikenbo (KSNJ) se esconde una de las series que está pegando fuerte desde hace ya varios años en Japón. Junto a GTO (comentado en Dokan n.22), es una de las dos series insignia de la revista de manga que actualmente vende más en Japón: Shônen Magazine. La versión animada de KSNJ forma parte de la parrilla de los lunes por la tarde de la Yomiuri TV, junto con Detective Conan (también comentado en Dokan n.22). Ambas series son de temática parecida: misterio y casos detectivescos a lo Sherlock Holmes.









CI: ¡¿¡¿180?!?!

Nuestro protagonista se llama Hajime Kindaichi, un joven estudiante de secundaria vago, irresponsable, mal estudiante e impuntual. Sin embargo, Kin-daichi posee una enorme inteligencia y una capacidad inusual de deducción, no en vano se trata del nieto del legendario personaje de novela policíaca japonesa Kôsuke Kindaichi (el equivalente a nuestro Pepe Carvalho o al Hércules Poirot de **Agatha Christie**). ¡Kindaichi tiene ni más ni menos que un cociente intelectual de 180 (la media es aproximadamente 100)!

Kindaichi se ve envuelto en infinidad de casos detectivescos por resolver a través de la deducción racional y la busca de pistas y coartadas.

La serie, al igual que *Detective Conan*, no tiene un argumento lineal, sinó que se compone de varias historias (no necesariamente cortas), en las que Kindaichi, junto a su amiga de la infancia, y posible futura novia, Miyuki, se ve envuelto en infinidad de casos detectivescos por resolver a través de la deducción racional y la busca de pistas y coartadas. Asesinatos, maldiciones arcanas, sobornos y robos son algunas de las situaciones en las que se ve involucrada la brillante pareja. La acción está siempre amenizada por escenas de humor provocadas por el excéntrico y a veces idiota comportamiento del protagonista.

E L

MANGA

KSJN hizo su debut como manga a finales del año 1992 en la ya mencionada **Shônen Magazine**. Los complicados y brillantes guiones son obra de **Yosaburô Kanari** y el dibujo, de líneas claras y bastante cuidado, es de **Fumiya Satô**. Ninguno de los dos tiene obras famosas aparte de *KSJN*.

Actualmente, casi ocho años después, el manga sigue en **Shônen Magazine** y ha acumulado ya la nada despreciable cantidad de 28 volúmenes y 8 tomos especiales, además de ganar el **Premio Manga de Kôdansha** en 1995. El manga tiene un gran

FICHA TÉCNICA

Título: *Kindaichi Shônen no Jikenbo*
Guión: Yosaburô Kanari
Dibujo: Fumiya Satô
Editorial: Kôdansha
Colección: Shônen Magazine Comics
Número de tomos hasta el momento: 28 + 8 especiales
Anime: Toei Animation
Capítulos hasta el momento: 132
Cadena: Yomiuri TV

MONSTER

"Yo le devolví la vida... fui yo... el que resucitó al monstruo" -Dr.Tenma



"*¡Dr. Tenma! ¡Mírame! ¡Mira qué grande se ha vuelto el monstruo en mi interior!*". Una de las frases célebres de este manga de ventas millonarias en Japón. Es atípico por muchas razones. Pese a tener unas cifras de ventas increíbles el fenómeno no es nada evidente. Uno va a la tienda de manga y claro, ve las pilas de volúmenes de *Monster* en la sección de mangas de Shôgakukan, pero nada más, prácticamente no existen pósters ni merchandising, ni serie de anime, ni drama televisivo... Pero la mayoría de adultos conocen el manga y muchos lo han leído. ¿Qué pasa aquí?

EL AUTOR

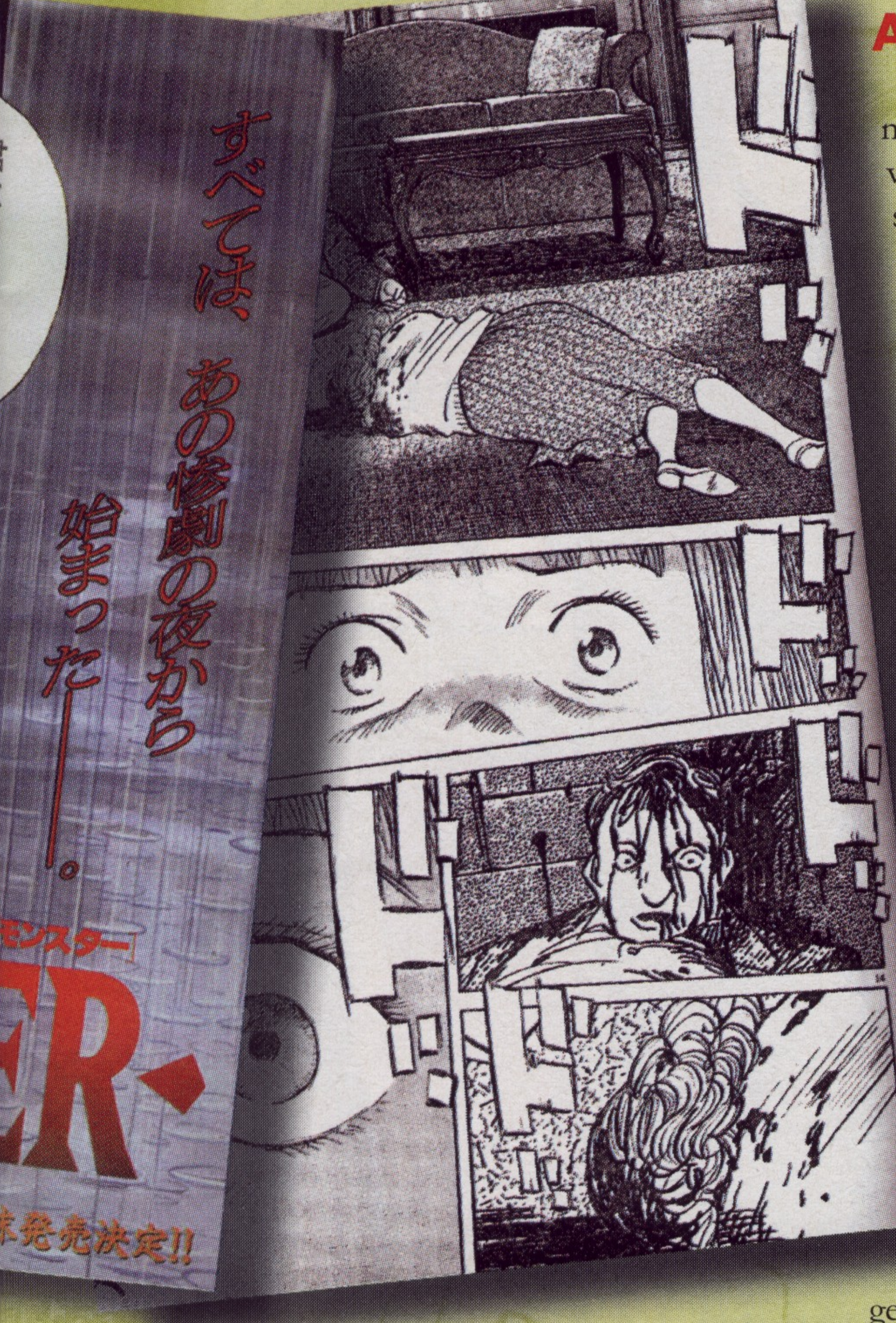
Antes de nada hablaremos un poco el autor de *Monster*, que es un peso pesado del manga japonés y que a muchos de vosotros os sonará, si no su nombre, alguna de sus series: Estamos hablando de **Naoki Urasawa**, un autor sumamente prolífico que se ha caracterizado siempre por la gran calidad gráfica y argumental de sus mangas. La lista de obras es impresionante. Si hablamos de sus mangas más representativos empezaremos por *Pinapple Army* (8 volúmenes, 1985-88), y seguiremos por el manga de judo *Yawara!* (29 vol., 1986-93), cuya serie de anime fue emitida en el Canal 33 catalán bajo el título de *Ginger*. Además, tenemos a *Master Keaton* (18 vol., 1988-94), *Happy!* (23 vol. 1993-99), *Monster* (1994-?), que comentamos en este artículo, y para finalizar, una serie nueva que empezó a publicarse en octubre del 99 llamada *20 seiki shônen* (*Jóvenes del siglo XX*), aparte de varias recopilaciones de historias cortas. ¡Vaya currículum que tiene el buen hombre a los 40 años!

UN FENÓMENO EN LA OSCURIDAD

El manga de *Monster* es un bestseller absoluto desde que empezó a publicarse en la revista de manga quincenal *Big Comics Original*, de **Shôgakukan**, el 20 de diciembre de 1994. No en vano fue *Monster* el manga más leído de 1998, pero eso no es nada evidente debido a la casi total inexistencia de publicidad, merchandising o productos paralelos. Ello es quizás debido a las características del manga, que no se prestan a ello: se trata de un manga pensado para adultos, con un argumento complicado definido como "suspense psicológico", con unas grandes dosis de terror psicológico y oscuros misterios sin desvelar. Una serie de anime sería un poco difícil de realizar a causa del argumento complicado y abstracto, pero una película (ya sea de anime o de imagen real) sería sin duda un gran éxito, en nuestra opinión (a ver si se animan a hacerla).



Prueba lo dicho el hecho de que *Monster* consiguiera el *Premio Cultural Osamu Tezuka de Manga* en 1999 pese a ser una serie todavía sin finalizar. En conversaciones con varios conocidos japoneses descubrimos que *Monster* es leído por estudiantes universitarios, profesores, traductores, editores, etc. y que todos ellos lo consideran un manga excepcionalmente bueno y excitante en todos los sentidos. ¡¿Quién se imaginaba que nuestra profesora de gramática era una fan de *Monster*?!



ARGUMENTO

Explicar el argumento de *Monster* no es tarea fácil por su complejidad y variedad de personajes cuyos papeles se entretejen para crear esta genial trama de suspense y terror psicológico. Nuestro protagonista es Ken-zô Tenma, un neurocirujano japonés que e-jerce su profesión en un prestigioso hospital alemán. Tenma es, sin duda al-guna, el mejor cirujano del hospital y por ello se le encomiendan las tareas más delicadas, especialmente las operaciones de personajes influyentes y poderosos. En una ocasión, Tenma atiende a un par de hermanos gemelos, y opera al niño, que es ingresado con una bala en el cerebro. Los padres de los gemelos han sido hallados muertos, y la hermana sufre un fuerte shock emocional. Mientras Tenma opera al chiquillo, recibe órdenes de dejar esa intervención a medias para dedicarse al alcalde de la ciudad que está en estado crítico. Tenma, en esta ocasión, se niega al favoritismo y, contra órdenes directas de su superior, sigue operando con éxito al paciente que llegó primero, es decir, al niño, Johan. Por el contrario, el alcalde muere y la responsabilidad de ello recae en los hombros del doctor Tenma. Los hermanos gemelos huyen del hospital al cabo de unos días y nadie es capaz de encontrarles.

Entonces empiezan a registrarse unas sospechosas muertes en el hospital: el director-jefe, el jefe de sección de cirugía, todos los que le hicieron la vida imposible a Tenma por haber obrado según su justo criterio. Y Tenma, el más beneficiado con tales muertes, que le suponen importantes ascensos, se convierte también en el primer sospechoso, especialmente a los ojos del obsesivo detective Lunge.

Es un manga pensado para adultos, con un argumento complicado definido como "suspense psicológico", con unas grandes dosis de terror psicológico y oscuros misterios sin desvelar

9 AÑOS DESPUÉS

El niño a quien Tenma operó, Johan, aparece ante el médico y le confiesa que todos los asesinatos que se cometieron en el hospital fueron obra suya, y que los llevó a cabo para ayudar a su salvador, el doctor Tenma, en agradecimiento por haberle salvado la vida. Tenma descubre que fue el mis-mo Johan es el autor de innumerables asesinatos sin resolver... En adelante, Ten-ma deberá abandonar la medicina y dedicarse por en-tero a perseguir a ese monstruo pa-ra intentar asesinarle antes de que corra más sangre y probar así su inocencia. A su vez, Tenma es perseguido por Lunge, que atribuye cada nueva muerte que se produce al inocente doctor...

A estas alturas ya habréis descubierto la relación del título, *Monster*, con el argumento de la serie. Hablar del monstruo es hablar de Johan... y de las atrocidades que se producen a su paso. Paralelamente, Tenma, sigue firme en su intención de matar al monstruo, y lo persigue incansablemente. ¿Quién y qué es el monstruo? ¿Podrá Tenma acabar con él? Estas son preguntas que permanecen todavía en el aire tras 13 volúmenes publicados. Parece que esta serie va para largo...



COMENTARIOS

Monster es una manga altamente recomendable por las altas dosis de misterio y terror que enganchan al lector desde el primer momento. El

Hablar del Monstruo es hablar de Johan... y de las atrocidades que se producen a su paso. ¿Quién y qué es el Monstruo? ¿Podrá Tenma acabar con él?

argumento es riquísimo en el sentido de que **Urasawa** ha sabido ambientar la obra de manera magistral. Recordemos que la acción se desarrolla en Alemania y en la República Checa, países totalmente distintos a Japón. El autor ha logrado ponerse en la piel de un alemán o un checo para darnos una visión extremadamente precisa del modo de ser y de pensar de estos personajes, contrastándola con la personalidad japonesa del protagonista, Tenma.

En la obra podemos encontrarnos con problemas tan punzantes como son los grupos neonazis, los barrios de prostitutas, los ghettos de ciudadanos turcos en las ciudades alemanas y la marginación a que son sometidos, etc. También salen a la luz oscuros experimentos realizados durante la época de la RDA con niños huérfanos, entre los que se cuentan Johan, cuyos maléficos poderes se supone que surgieron a causa de uno de estos experimentos, y el siempre sonriente Glimmer, que en realidad lleva un enorme peso sobre sus espaldas.

El estilo de dibujo, lo resumiremos en una palabra: excelente. Es delicioso, con un uso magistral del *screentone* y de las líneas cinéticas, un diseño de personajes magnífico y unos fondos que parecen sacados de una postal. Sin duda, se merece un 10.

El manga es muy difícil de leer en versión original, ya que al ser un manga pensado para adultos se utilizan palabras y expresiones complicadas y los *kanji* no llevan la lectura al lado como ocurre en los *shônen manga*. Espere-mos que algún día una editorial con agallas se atreva a traducir esta obra maestra para nuestro disfrute, vale la pena intentarlo. ¿Alguien vota por ello?

Marc Bernabé
m-bernabe@dreamers.com
Verònica Calafell
v-calafell@dreamers.com



LOS PERSONAJES PRINCIPALES



INSPECTOR LUNGE
Inspector de la BKA, convencido de la culpabilidad de Tenma. Mientras le persigue, empieza a comprender la existencia de Johan.

Perseguidor-Perseguido

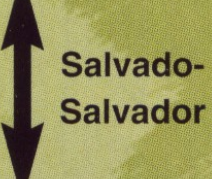


Padre-hijo

HANS-GEORG SCHUWALT
"El vampiro de Bayern", un pez gordo forrado de dinero. Johan es su secretario particular. Tenma le salva la vida en una ocasión



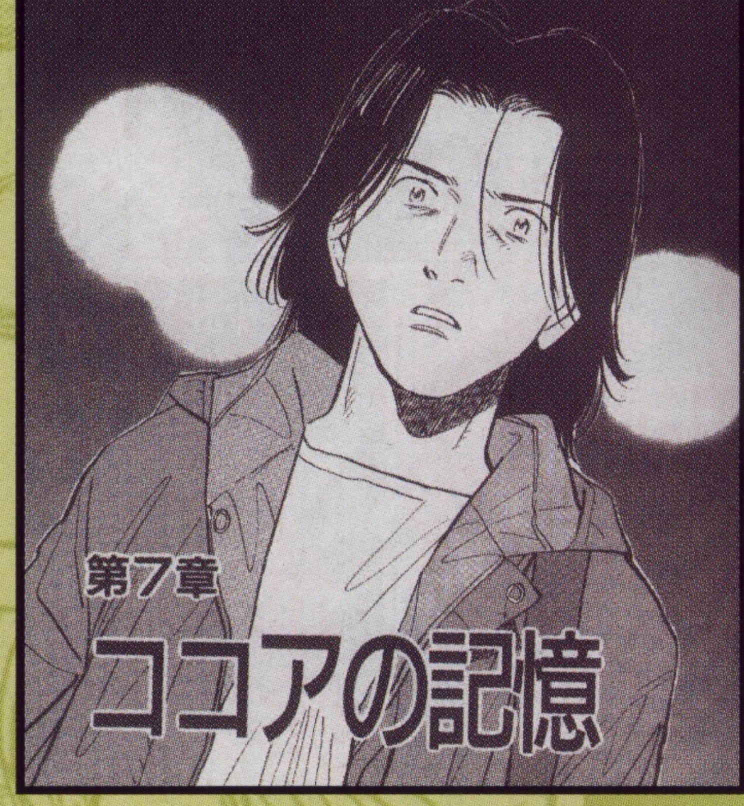
KARL NEUMAN
Compañero de estudios de Johan e hijo de Schuwalt.



GLIMMER
Periodista freelance víctima de experimentos en un orfanato.

Investigación

Aliados

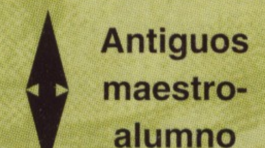


DR. TENMA
Neurocirujano japonés perseguido por la policía por crímenes que no ha cometido. Su meta, eliminar a Johan, monstruo al que una vez salvó la vida.

Aliados



DR. REICHWEIN
Psiquiatra y conocedor del horror del Monstruo. Partidario de Tenma.



Antiguos compañeros de clase



DR. GUILLEN
Psiquiatra especializado en psicología criminal. Ex-compañero de estudios del doctor Tenma.

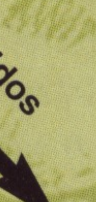
MIJAIL IVANOVICH PEDROV
Ex-director del orfanato donde ocurrieron los experimentos.

Salvado-Salvador

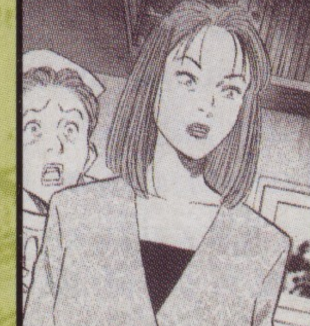


Compañeros de viaje

DIETER
Tenma le rescató de la violencia a la que era sometido.



Ex-prometidos



EVA HEINEMANN
Ex-prometida del Dr.Tenma. Todavía le ama y le odia a la vez.

Peseguidor-perseguido




JOHAN LIBERTO
En la niñez, el Dr.Tenma le salvó la vida. Extraordinariamente inteligente, "El Monstruo".



NINA FORTONA (Nobre real: ANNA LIBERTO)
Hermana gemela de Johan. Deja la universidad para perseguir y matar a su hermano.

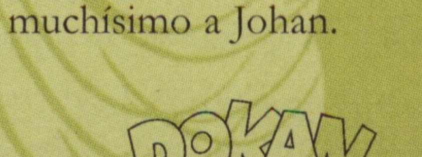
Gemelos Perseguidor-perseguido

?

?

EMIL _CHÜBE
El autor de un libro infantil que parece afectar muchísimo a Johan.

?



Dentro de lo que constituiría su serie de publicaciones se incluye una muy notable. A finales de 1999 aparecía en el mercado japonés el primero de los volúmenes recopilatorios del manga que adaptaba al papel esta curiosa producción dirigida por **Shinichirô Watanabe** y desarrollada por el equipo que realizó *Tenku no Escaflowne*.

Publicado por **Kadokawa Shoten** bajo el sello de **Asuka Comics DX**, se trata de una publicación que tiene como pilares a su guionista **Ken Yatate**, al dibujante **Yutaka Nanten**. Y colaborando con ellos **Shinichirô Watanabe** y **Sunlize**.

En historias conectadas con pequeños vínculos , el manga muestra cómo Jet Black, Ed, Spike, Ein y la lanzada de Faye pasan toda una serie de peripecias. En las que se mezcla recuerdos, disparates y cabezas preciadas a las que dar caza por suculentas cantidades de dinero.

El universo és inmenso, pero ni siquiera el futuro se libra de las garras de la televisión y tampoco Spike. Una cadena de televisión, en una extraña iniciativa empieza a encuestar a los delincuentes arrestados y siempre después de alguna palabra malsonante aparece el nombre de Spike. Así que intrigada, Rachel, una joven periodista que aspira a llegar a ser algo en la vida se propone conseguir una exclusiva del famoso cowboy. Pero no resulta nada fácil, Jet Black se niega a aparecer en la cámara sin un atuendo ridículo que cubra su personalidad, Faye pide cifras astronómicas por su colaboración y Ed realiza sus apariciones de lo más excéntricas. De forma que entre tanto descontrol acaba de ponerla completamente de los nervios, para encima darse cuenta que en la MBC, la cadena para la que trabaja, no confía en ella. Pero todo esfuerzo tendrá su recompensa y su ideal tan cursi sobre los Cowboys justicieros no acaba desplomándose gracias a

COWBOY BEBOP
EL MANGA



Cowboy Bebop, una serie que en nuestro país prácticamnte ya ha visto finalizado su lanzamiento por parte de Selecta Visión , ha tenido en japón una proyección que se ha extendido a ámbitos diversos. Tanto en lo que sería la serie de animación, como sus publicaciones derivadas, como la producción de su nueva película. Una producción que promete quedar por su calidad como una película muy a tener en cuenta, al igual que otras grandes producciones como Tenku no Escaflowne o Ah, megami sama!



la colaboración de todo el personal de la Bebop.

Una aventura que dará paso como lo hace la serie de animación a historias más interiorizadas. Una és *Great Deceiver* del segundo volumen recopilatorio. En el que Faye viaja a través de sus recuerdoa a raíz de la repentina noticia de la caza y captura de Linda Wise. Esta mujer se trata de la persona que prácticamente se lo enseñó todo a Faye y aquella con quien empezó a dar sus primeros golpes formando un equipo imparable dedicado a trampear en los casinos. Y en parte también quien le enseñó a vivir.

Pero no todo sigue esta línea nostálgica. De la misma forma que en la animación se reflejan dramas de todo tipo, también el humor tiene un lugar con las disparatadas ocurrencias de Ed con su marcado comportamiento inquieto e hiperactivo. Cuando no se le ocurre empapelar a sus compañeros como gusanos de seda entre hierbajos; simplemente se dedica a montar zafarranchos en un abrir y cerrar de ojos. Una simple salida de aprovisionamiento puede convertirse solamente porque Ed está obsesionada por comer un buen pollo, pavo o lo que sea, puede levantar tal revuelo que incluso lleve hasta la desesperación a un asesino profesional que intentaba hacer su trabajo. Un hombre lúgubre y amargado que solo piensa en Elza. Cuando ella murió, su vida dejó de tener sentido y empezó a matar... ¿Que quien era Elsa? ¿Su mujer? ¿Su hija? No... su tortuga.

El manga dedicado a *Cowboy Bebop*, centrado en las peripecias de los personajes; se estructura al igual que la serie, pero si cabe de una forma algo más fragmentaria, pero también amena. Complementada por un dibujo que en su resolución recuerda al estilo de **Haruko Iida** y que combina una resolución más suave de líneas pero conciso y muy marcado.

YUTAKA NANTEN

Y aunque **Yutaka Nanten** no haya tenido en España demasiada relevancia, se trata de un autor que al margen de lo que sería esta obra de 1999 tiene toda una serie de mangas publicado.

El primero de ellos se trata de *Junk Angel*, mientras que el resto de mangas se trata de una larga saga: **Hikaeri Quest**; en concreto protagonizada por una chica llamada Eri Murase. Se trata de una serie bastante larga, con más de nueve volúmenes,cuyo escritor es **Hajime Kanzaka** (*Slayers*, *Lost Universe*...). Y por último, previa a *Cowboy Bebop*, realizó *Ójisama no Kien*.

Bárbara Pesquer

G-SAVIOUR

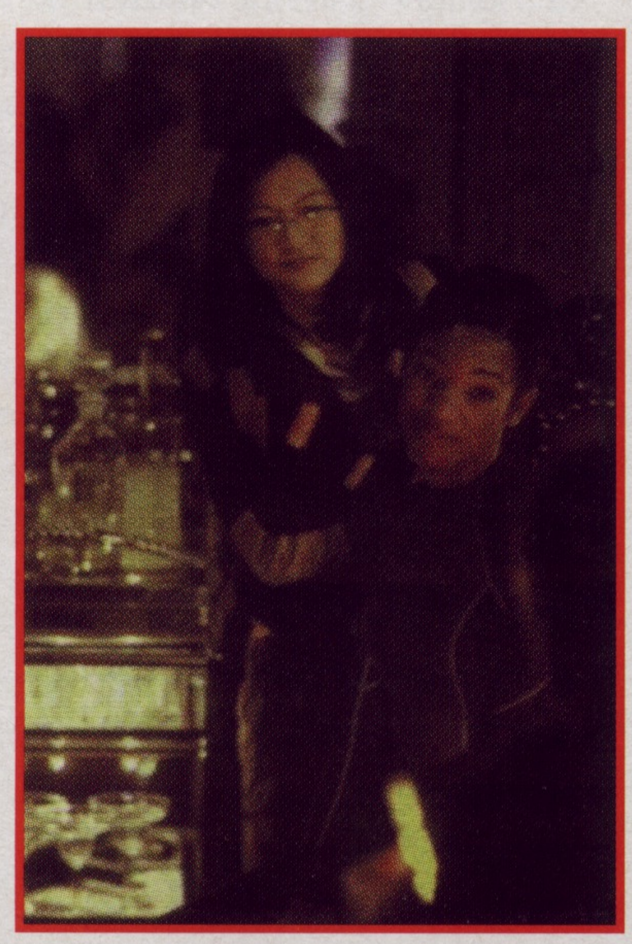
UNIVERSAL CENTURY 0223

Así nos explica **Sunrise**, la mente diabólica que se encuentra detrás de una de las más largas sagas de la historia, lo que es, o mejor dicho, deberá ser, el Gundam del futuro. Proyectada inicialmente para el año 2000, con razón del 20 aniversario de los Gundam, *G-SAVIOUR* es una historia que todavía dista de estar completa, a pesar de tener ya unas imágenes preliminares.

ARGUMENTO

La acción se sitúa en el Siglo Universal (U.C., *Universal Century*) 0223, setenta años después de la historia de *V Gundam*. La humanidad ha colonizado el universo, pero los problemas de siempre continúan: la explosión demográfica, el racionamiento del alimento, la adaptación al entorno, y la energía.

Unas colonias espaciales del "Lado de Gaia" han conseguido desarrollar el último grito en cuanto a suministro energético se refiere: una energía de origen orgánico capaz de satisfacer las necesidades de toda la humanidad. Sin embargo, tan bello descubrimiento no pasa desapercibido a los "malos de la película", inmersos en el "Congreso de la Tierra", y que amenazan con tomar el control total del mundo a través de esta fuente de energía.



«En el año 1999, la cultura referente al mundo de los robots y el Hollywood americano de la tecnología computerizada se unen en un solo producto, una nueva generación en la producción de imagen real: G-SAVIOUR ha nacido.»







Y NO SÓLO ESO...

Poco más se sabe respecto al argumento de este nuevo Gundam. **Sunrise** no ha querido decir mucho más sobre la historia, y la fecha de salida todavía está en el aire. Sabemos que ha sido producido en cooperación con los Estados Unidos para la televisión, lo que supone un gran capital ya que, como muchos directores han afirmado, la ciencia-ficción japonesa se limita al anime a causa de la falta de dinero y de una industria dedicada íntegramente a ello, a diferencia de Estados Unidos. Así pues, ésta es la primera incursión con actores reales que realiza **Sunrise**, añadiendo unos increíbles CGs que conforman el diseño de los mechas. El conjunto es impresionante; aunque no guste la historia, sólo por los objetos digitalizados vale la pena verla.

Esto también ha desatado bastante controversia, como ya sucedió con *Ao no Roku Go*, de **Studio Gonzo**. El público japonés no está muy acostumbrado a la imagen digital, y si a eso le añadimos que se trata de una coproducción americano-japonesa, comprenderemos el fuerte desagrado con que ha sido recibida por muchos de los fans seguidores de la más que consagrada saga.

A pesar de ello, *G-SAVIOUR* se muestra como un producto muy tentador para las nuevas generaciones, que son, al fin y al cabo, de las que vivirá **Sunrise** en los próximos, digamos, 20 años. Y así, de paso, se ganan al público americano, que también gusta de los mechas y de esa majestuosidad tan característica de la imagen digital (los recursos empleados en los efectos especiales son puramente americanos).

Respecto al reparto, nos encontramos con actores de diversas nacionalidades, no exclusivamente japoneses, ni únicamente americanos. *G-SAVIOUR* pretende ser más universal, y por ello se ha optado por una nueva forma capaz de acercar lo que es en sí el anime a unas generaciones aparentemente más maduras que dejan de lado la animación.

G-SAVIOUR, no obstante, conserva algo del espíritu japonés. Es la "lucha por una nueva era", nos dice **Okawara Kunio**, una era que, a pesar de encontrarse muy lejos en el tiempo, no es más qu un reflejo de lo que en est momentos nosotros mismos e mos viviendo.

César Guarde
shiza@jax.zzn.com

FICHA TÉCNICA

G-SAVIOUR, 1999 © Sunrise Inc.

STAFF:
Formato: Especial de televisión
Director: Graeme Campbell
Puesta en escena: Stephanie Pena-Sy
Director de fotografía: Joel J. Ransom
Supervisión de FX: John Parenteau
Diseño de producción: Richard Hudolin
Diseño original: Okawara Kunio
Ikeda Shigemi
Ishioka Kevin

REPARTO PROVISIONAL

Mack: Brenan Elliot
Cyntia: Etaka Okuma
Mimi: Katherine Kondy

Zetman, es una colección de 4 historias cortas que componen un único tankoubon. Verá la luz en España en formato Biblioteca Manga repartida en 2 números. En Japón fue publicado por el **Weekly Shonen Jump** en 1994.

¿PLAGIO O TRIBUTO?

Esta es una de las preguntas que nos vienen a la mente después de conocer el argumento de *Zetman,* la primera historia. Creo que resulta obvio que se trata de un tributo de **Katsura** al que siempre ha confesado que es uno de sus mayores ídolos, **Batman**. Muy loco tendría que estar para tratar de plagiarlo, ¿quién no se daría cuenta? Sin embargo, supongo que a los detractores de este autor considerarán esta obra mas bien un insulto al hombre murciélago. A gustos... En cualquier caso tampoco se trata de una cpia descarada, más bien una fuerte inspiración.

LA ZET-TRAMA

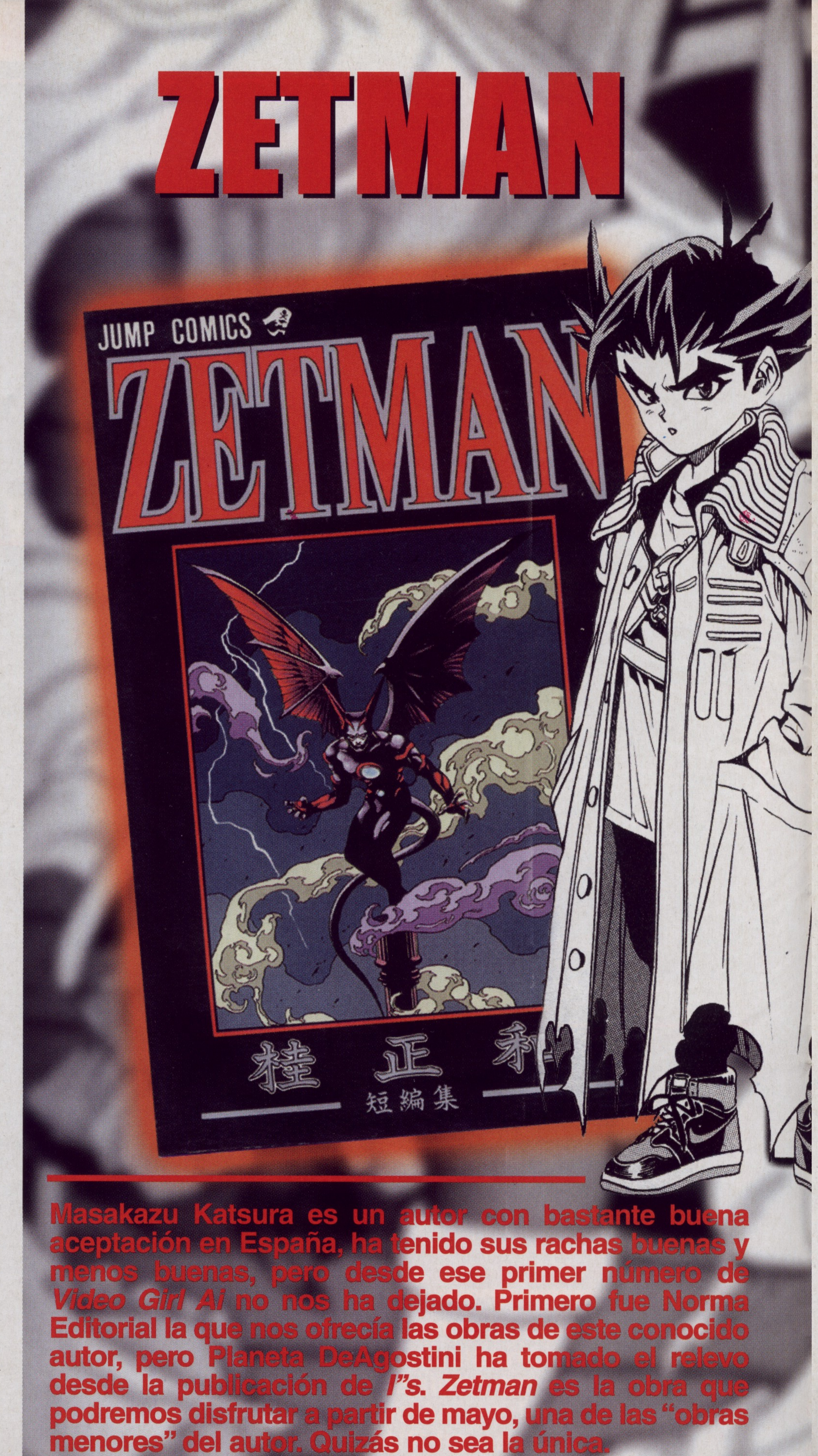
En una ciudad de esas que siempre están a oscuras y los edificios son muy altos (mi pueblo, sin ir más lejos...) Jin Kurono, un joven de 23 años marcado por la temprana muerte de sus padres, se dedica al desarrollo de un videojuego que tiene como protagonista aun superheroe justiciero, Zetman.

Una noche de tormenta (es que en las ciudades góticas siempre hace mal tiempo, si no no tendría gracia...) un rayo cae sobre el ordenador de Jin haciendo el el programa de inteligencia artificial que incluía el videojuego salga del ordenador, personificándose en forma femenina (como no...) e incitándole a convertirse en Zetman. Al mezclarse el videojuego con el mundo real Jin se convierte en el superheroe, que el mismo ha creado, con tan solo desearlo.

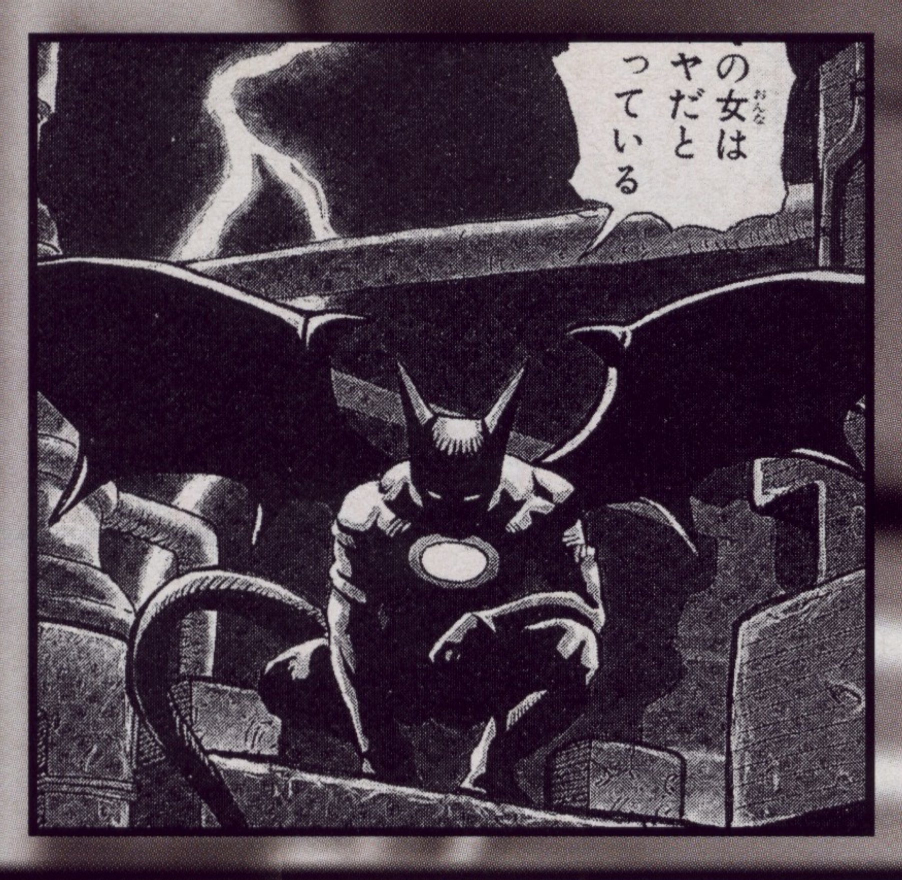
SHIN NO SHIN

De nuevo Katsura nos sorprende con su originalidad (nótese el sarcasmo), con una historia de viajes en el tiempo y amores (no puede faltar). Shinnoshin es un estudiante que quiere convertirse en superheroe. No es habitual encontrar hoy en día a gente con tan nobles aspiraciones, la verdad, o quizás la nota que hay que sacar en la selectividad es excesi-

ZETMAN



Masakazu Katsura es un autor con bastante buena aceptación en España, ha tenido sus rachas buenas y menos buenas, pero desde ese primer número de *Video Girl Ai* no nos ha dejado. Primero fue Norma Editorial la que nos ofrecía las obras de este conocido autor, pero Planeta DeAgostini ha tomado el relevo desde la publicación de *I"s*. *Zetman* es la obra que podremos disfrutar a partir de mayo, una de las "obras menores" del autor. Quizás no sea la única.



vamente elevada… Por otra parte es casto y puro como un querubín, y defiende estos ideales a capa y espada (decididamente se debió caer de cabeza de la cuna cuando era pequeño…).

En un momento dado salva a una compañera, Manami, de unos gamberros con pinta de punkarras, pero a lo hortera… La chica hace el papel de princesita rescatada y le deja una nota pidiéndole una cita (que tienno). Mientras sus neuronas mantienen un ajetreado debate acerca de la cuestionable moralidad del asunto resulta atacado por un robot. Entonces entra en acción una moza del futuro, que le salva del engendro mecánico. Sin embargo Shinnoshin no se entera de nada y trata de atacarla. La chavala pulsa un botón en sus bragas (no podía ser en la blusa o el pantalón, no, tenía que ser en las bragas) y aparece un morlaco musculoso que tumba a nuestro protagonista sin tocarle, solo del susto.

Como Shin-noshin le ha visto las bragas a Nana, la cyberheroina (y no se trata de una droga virtual) le pide que se casen. En fin, paranoias de este tipo son las que componen la historia.

WOMAN IN THE MAN

Esta historia podría servir de base para una peli de **Almodovar**, con algunos cambios, claro está. Trata de un joven afeminado y una chica marimacho. El joven practica artes marciales en la escuela de su padre, pero es más bien flojeras y no da pie con bola. Total que recibe un desafío de un practicante de otra escuela que quiere arrebatarles el dojo y beneficiarse a la chica. La técnica que utiliza este desalmado es demoledora, una de estas flipadas japonesas de la onda expansiva que lo corta todo, así que nuestro joven aprendiz, Tsuyomaru, se ve obligado a entrenarse en una máquina centrifugadora (ya podría meterse en la lavadora…). Como es un quejicas y no soporta el entrenamiento desea haber nacido mujer para no tener que combatir, y claro, la incidencia de los rayos solares, la dirección de viento, la bajada de la bolsa de Tokyo y el bifidus activo del yogur que se ha merendado hacen que su desea se convierta en realidad intercambiando su cuerpo con Hazumi, la chica.

Al habitar un nuevo cuerpo, más adecuado a su mentalidad (y esto vale tanto para él como para ella) se producen una serie de situaciones graciosas, para Tsuyomaru no es fácil estar tan buena, y cada vez que se ve el cuerpazo que Dios le dio a su amiga la sangre mana a borbotones de su nariz…

SHADOW LADY

Seguramente ya habréis leído el manga del mismo título y autor publicado por **Norma**, de modo que poco hay que contar sobre esta historia. Se trata de una especie de introducción, el como la abuela de Aimi le dio el maquillaje que la transforma en Shadow Lady y demás. Es un poco como *El Mariachi* y *Desperado*, el primero es introducción del segundo, que es algo parecido a un *remake* de la primera.

Morpheus

Aquí está GREENWOOD

VISIÓN GENERAL

Bueno, *Koko Wa Greenwood* entra dentro de lo que podemos llamar "comedia romántica", en el estilo de *Kimagure Orange Road* o *Maison Ikkoku*. Como veremos esta similitud es algo mas que pura coincidencia ya que los dos últimos OVAs de *Greenwood* son literalmente un "homenaje" a *KOR*...

Se trata de una serie de 6 OVAs de **Software Sculptors**, basado en el manga del mismo nombre creado por **Yukie Nasu**, y publicado en la revista de shojo **Hana To Yume** (Flores y Sueños)(11 volúmenes). La historia comienza cuando un joven llamado Kazuya Asukawa, que empieza su primer año universitario, llega a la residencia de estudiantes. Llega con 1 mes de retraso... ¿Por qué? Porque ha estado en el hospital. ¿Por qué? Por una úlcera de estómago. ¿Por qué? Ha tenido una úlcera por el cabreo que cogió cuando la chica que el quería se caso con... su hermano. Lo cual también hizo que dejase la casa para irse a la residencia de estudiantes y no tener que aguantar los arrumacos de los enamorados.

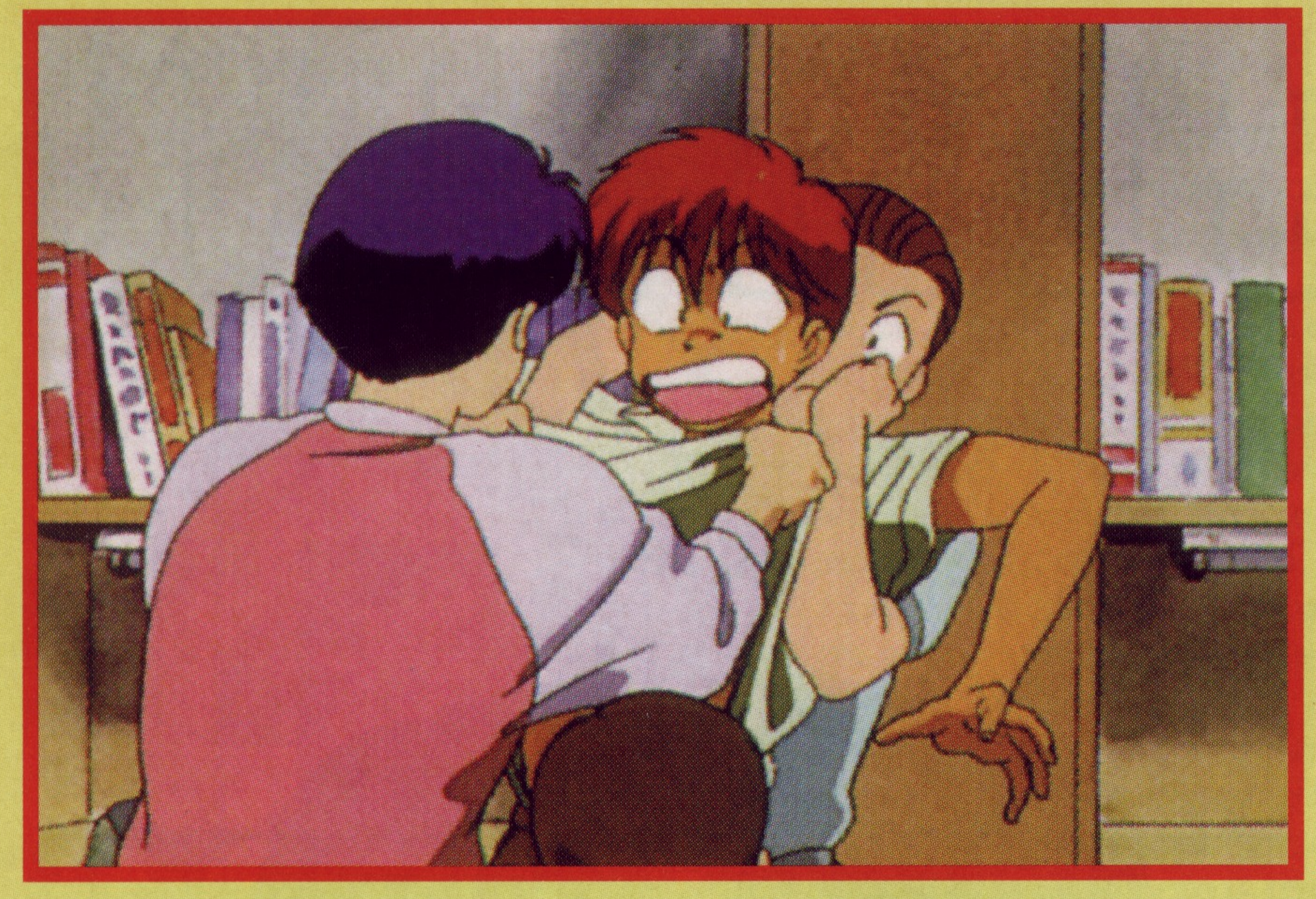
En la residencia... bueno, Kazuya no encuentra la tranquilidad espiritual que esperaba, por el contrario, Shun, su compañero de habitación es un afeminado con aspecto de chica, los jefes de dormitorio (Shinobu y Mitsuru) son dos bromistas y gamberros que disfrutan haciéndole novatadas, hay un tío que vive con su moto, una secta religiosa, un club de videojuegos y un sinfín de pirados de diferente pelaje viviendo en *Greenwood*.. .

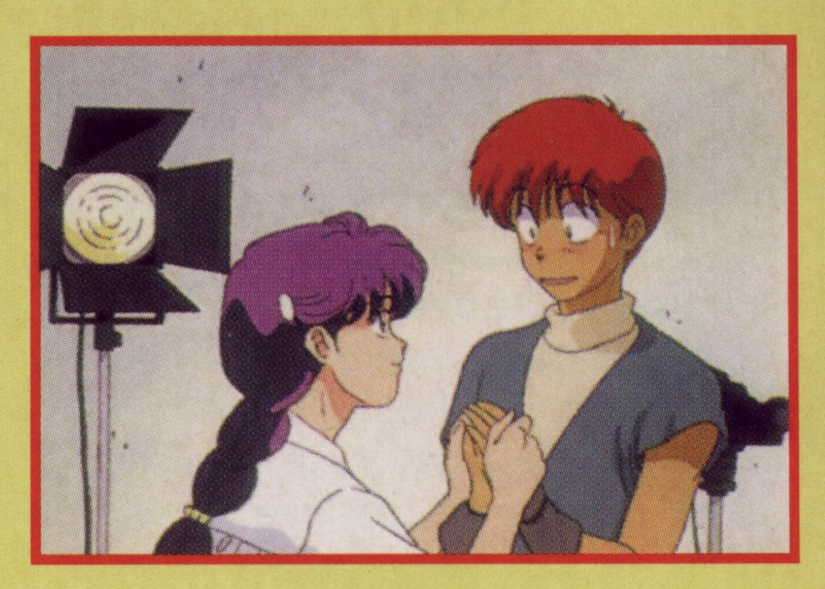
Esta es una de esas series de OVAs "realistas", con (más o menos):-), un ambiente cercano a la realidad... Bueno, excepto en el OVA 4 donde hacen aparición fantasmas, UNAS fantasmas salidas, pero fantasmas al fin y al cabo...

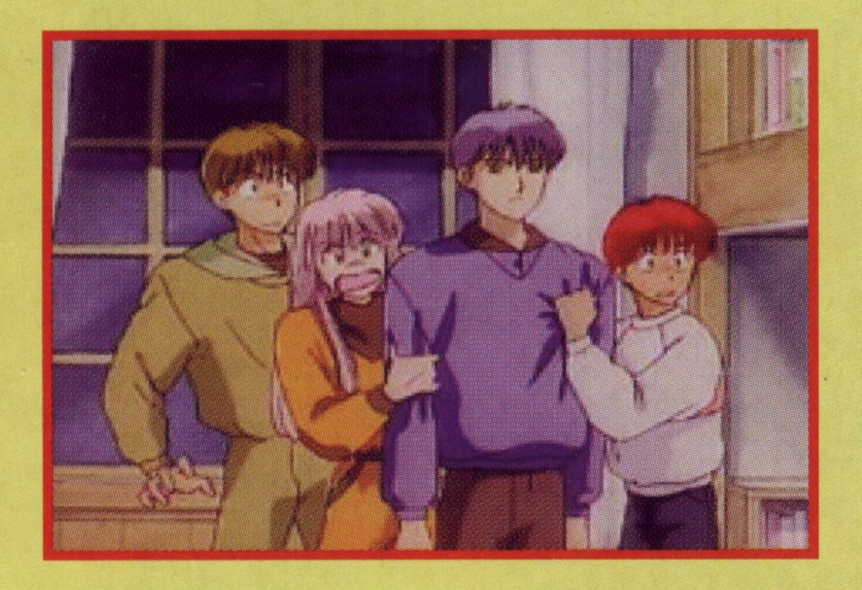
Hay mucha diferencia entre los episodios al variar en unos de la comedia exagerada al romance en otros, principalmente los 2 últimos.

En esta serie de OVAs hay un gran número de referencias a otros









animes, como cuando hacen una representación de la escena final de *El castillo de Cagliostro*, o cuando filman una película de fantasía heroica, o cuando... La propia autora, **Yukie Nasu**, de *Koko wa Greenwood*, les pide a Shinobu y Mitsuru que hagan de modelos para ella...

PERSONAJES

Kazuya Asukawa

La desgracia personifica, huérfano, fracasado en amores, sin familiares cercanos (excepto su hermano y cuñada :-)), destinado a ser el blanco de las bromas y puyas de sus compañeros de dormitorio. Para acabar de arreglarlo descubre que su hermano, del que quería alejarse cuando fue a Green-wood... trabaja de enfermero en la universidad en la que estudia. La vida es un infierno... Por suerte es dudoso que siga así durante los 6 OVAs.

Shun Kisaragi

El compañero de dormitorio De Kazuya, es afeminado, debe ser algo genético porque su hermano pequeño también lo es. Aunque aparte de su aspecto de chica se comporta como cualquier otro residente de Green-wood, y además es un chico encantador, y el que más se preocupa por los problemas de Kazuya

Mitsuru Ikeda

Es el presidente de la residencia de estudiantes, se dedica con verdadero esmero a las bromas dedicadas a Kazuya, aunque en realidad lo hace para que este se despabile y así poder cederle el puesto de presidente de Greenwood. Es hijo adoptado y lo sabe, e intenta mantenerse alejado de su familia. A pesar de su aspecto exterior amable y despreocupado, hay una parte oculta que el resto de los residentes no ven.

Shinobu Tezuka

Presidente del consejo escolar, calmado, frió, y siempre sonriendo, es casi perfecto, lo cual causó que su hermana Nagisa le odie y busque venganza en él y sus amigos. Lo cual da lugar a un OVA realmente apocalíptico...

Bueno, a pesar de que lo que yo dispongo es de una copia de decimoséptima generación de este anime, la verdad es que consiguió tenerme enganchado del primer al ultimo OVA. Va pasando de la comedia descontrolada en los primeros, al romance e intimidad de los últimos, y creo que se pueden describir con las palabras "ligeros y agradables". El estilo de animación se adapta muy bien a la historia, y desde luego no creo que os defraude a ninguno de vosotros si algún día lo veis (bueno a los dragonbabosos sí, desde luego les defraudara...).

Kalisto no Baka!
kalisto5@yahoo.com

Ficha Tecnica:

Género: Shojo, comedia estudiantil, romance.
Autor: Yukie Nasu
Director: Yomotoshi Mochizuki
Diseño de Caracteres: Masako Goto

SLAM DUNK



LA HISTORIA

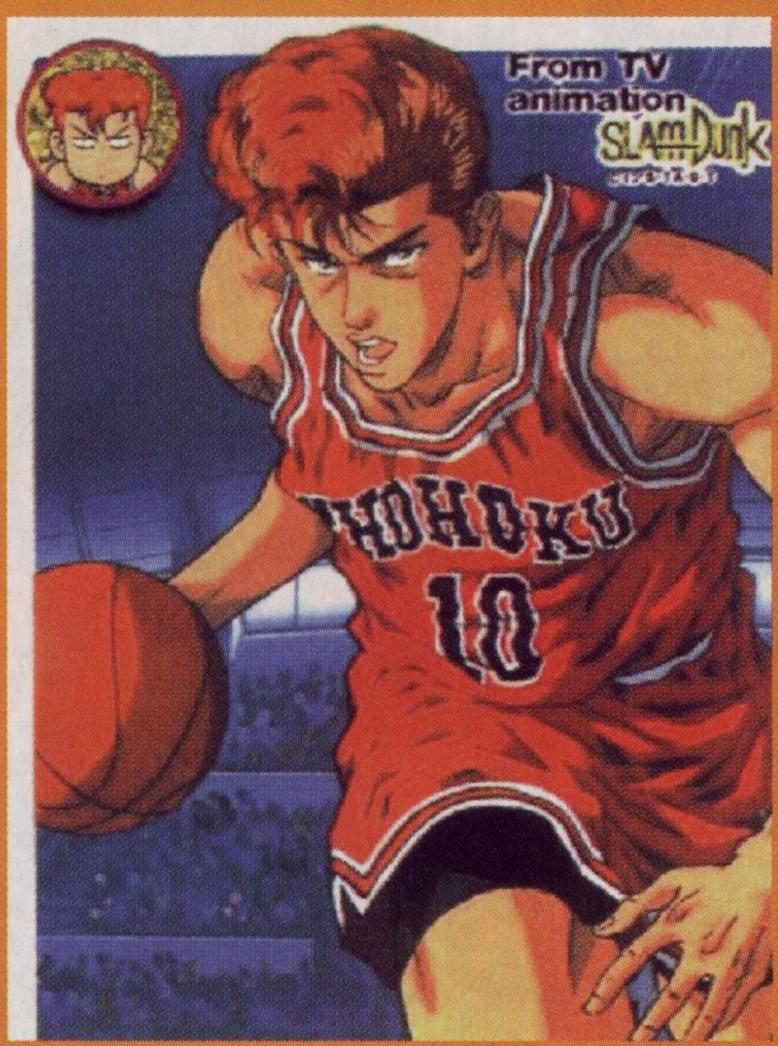
El protagonista de la historia, Sakuragi Hanamichi, estudiante de primer aæo de la escuela superior de Shohoku, es un chico marcado por el fracaso en su empeæo de encontrar novia. De hecho durante los tres œltimos aæos fue rechazado 50 veces, y todas las chicas que le dieron calabazas admitieron que le gustaba alguien del equipo de baloncesto. Esto hace que nuestro protagonista le vaya cogiendo cierto desprecio a este deporte, aparte de ser el centro de las burlas de su pandilla(Yohei Mito, Takamiya y cia.)

Es el primer d a de curso, y Sakuragi conoce a una bella chica, Haruko Akagi , manager del equipo de basket del Shokoku, y hermana del CapitÆn del equipo. Haruko le pregunta a Sakuragi si le interesa el baloncesto, y Øste, que se enamora a primera vista de la chica, no lo duda un momento, y decide entrar en el equipo para impresionarla.

Desde ese momento comenzara un entrenamiento incesante de Sakuragi para conseguir ingresar en el equipo. Un d a Hanamichi decide declararse a Haruko, pero por desgracia Østa le confiesa que esta enamorada de Rukawa Kaede, un jugador muy bueno, que se convertirÆ en el rival de nuestro protagonista, aunque a este no le interese Haruko. Hanamichi se queda hecho polvo, y al d a siguiente maldice al baloncesto, en ese momento le escucha un tipo gigante, que resulta ser Takenori Akagui, capitÆn del Shokoku y hermano de Haruko. A este tipo no le hacen mucha gracia las palabras de Hanamichi, y despuØs de insultarle le reta a un uno contra uno en el gimnasio, y Øste acepta a pesar de no tener ni idea de baloncesto. Takenori le da ventaja a Hanamichi, teniendo este que marcar solo 2 puntos(una canasta), frente a 10 por su parte.

Slam Dunk es uno de esos mangas que están en boca de los aficionados españoles desde que el manga apareció en España. Hemos visto cientos de veces los tomos japoneses en salones, hemos visto merchandising... Pero no hems visto ni el manga ni el anime. Claro, que es normal si pensamos que se trata de una serie muy extensa y que pocas editoriales se atreverían con ella...







Comienza el duelo y Hanamichi que no sabe ni botar el bal n, no da ni una, mientras que el capitÆn va encestando una canasta tras otra, hasta llegar a los ocho puntos, pero cuando esta a punto de ganar falla una canasta, Hanamichi coge el rebote y a pesar del intento de tap n de Takenori encesta. DespuØs de esto Hanamichi entrarÆ en el equipo, al igual que Rukawa, quien demuestra en los primeros partidos que es un gran jugador, mientras que Hanamichi es mas bien un novato. Tras un periodo de entrenamiento, el Shokoku tiene su primer partido, contra la escuela Ryonan, poseedora de grandes jugadores como Akira Sendoh y Jun Uozumi(rival directo de Takenori) Este partido lo pierden gracias a la gran habilidad de Sendoh. Pos-teriormente Hanamichi se entrena duro para mejorar, hacerse mejor jugador que Rukawa y hacerse con el amor de Haruko. A partir de entonces Sakuragi ira mejorando considerablemente partido a partido, hasta convertirse en una gran estrella, y su equipo ira avanzando en las eliminatorias. En cada enfrentamiento irÆn apareciendo una gran cantidad de rivales duros que vencer y nuevas tØcnicas a las que hacer frente, mostrando una gran variedad de jugadas espectaculares.

As se va desarrollando una historia, en la que lo importante no es s lo el baloncesto, sino que hay cabida para los sentimientos, la acci n y sobre todo el humor.

EL MANGA

Slam Dunk es un manga de **Inoue Takehiko** que comenz a publicarse a finales del 90 en la popular **Shonen Jump**, y continu regularmente, hasta su fin en el 96, ocupando posteriormente 31 tomos.

LA ANIMACIÓN

La serie de Tv, producida por la **Toei** y **Asahi** consta de un total de 102 Episodios(2 de ellos especiales) y la historia que cuenta s lo llega hasta el tomo 22 del manga. Aparte tambiØn se han realizado cuatro OVAs que muestran partidos que no aparecen en la serie de TV. La animaci n tanto de la serie como de los OVAs es sobresaliente, con imÆgenes detallad simas y excelente dibujo. De la banda sonora, decir que es un punto fuerte, tanto en los opening y endings, (que me parecen de lo mejorcito que he escuchado), como en las musicas de fondo.

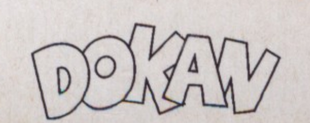
CONCLUSIÓN

En Jap n existen infinidad de mangas deportivos, y una gran parte de estos estÆ dedicada al mundo del baloncesto, entre tanta competencia, ¿quØ es lo que ha convertido a esta serie en una de las mas conocidas en este gØnero?

De un primer vistazo, podemos decir que su grafismo, cargado de detalles, sus personajes, muy bien definidos y con personalidad, y la manera de narrar la historia.

AdemÆs, en cada numero de Slam Dunk, su autor **Inoue** suministra grandes dosis de informaci n sobre el deporte en cuesti n, con numerosos apuntes a pie de pÆgina, en los que, valiØndose del simpÆtico Dr. T(Øl mismo en Super Deformed), explica en sus lecciones de manera exhaustiva todos los pormenores de este deporte, reglas tÆcticas y demÆs. Tampoco podemos olvidar el humor, un elemento constante gracias a las payasadas con que el protagonista nos deleita. TambiØn tendremos en cuenta la constante romÆntica y la acci n proporcionada por los constantes enfrentamientos de Sakuragi y su banda con todo el mundo. Posee todos los ingredientes que busca el lector de este tipo de publicaciones, y muchos mas alicientes que hacen de Slam Dunk algo mÆs que un manga/anime de deporte.

Raúl Javier Márquez(Otakiu)
O H TAHKIU@japan.co.jp



Matsumoto ha sido un autor muy poco prolífico, si no hubiera sido *por Kimagure Orange Road* quizás no lo habríamos conocido en occidente. Tras *Sesame Street* y algún que otro proyecto de pequeña envergadura no supimos mucho de él.

Hace unos X años **Matsumoto**, junto a otros dibujantes (**Lea Hernández** entre ellos), formó el **Studio Genesis**, dedicado a los mangas por ordenador. Utilizando ordenadores **MacIntosh** y la tecnología **Macromedia Director** (combinada con los programas **Adobe Photoshop 3.0**, **Adobe Illustrator 5.0** y **Freehand 5.0**) dieron a luz unos CD-ROM multimedia, cuyo principal atractivo era que incluían algunas historias cortas de *KOR* (previamente publicadas en el *Afternoon* de **Kodansha**, si mal no recuerdo).

EL FIASCO

Desgraciadamente, y muy a mi pesar, **Matsumoto** no deja de ser un autor mediocre con una grandísima obra maestra en su currículum, el que debería haber sido el plato fuerte de los *Comic-On*, la continuación de *KOR*, es precisamente lo que los convierte en un producto muy poco recomendable. Reconozcámoslo, la idea de los "manga multimedia" es bastante buena, pero la calidad de esos mangas no es ni de lejos suficiente para satisfacer a la mayoría de los fans. Uno se llega a plantear si realmente **Matsumoto** ha dibujado a esa Madoka (a la que misteriosamente le crecen los pechos en cada pantalla…). El episodio "*Terror en los baños públicos*" es realmente infame, aún los vídeos musícales del segundo volumen son pasables…

Algunos de los mangas han sido realizados por ordenador, aunque otros han sido creados mediante los métodos tradicionales, siendo posteriormente escaneados.

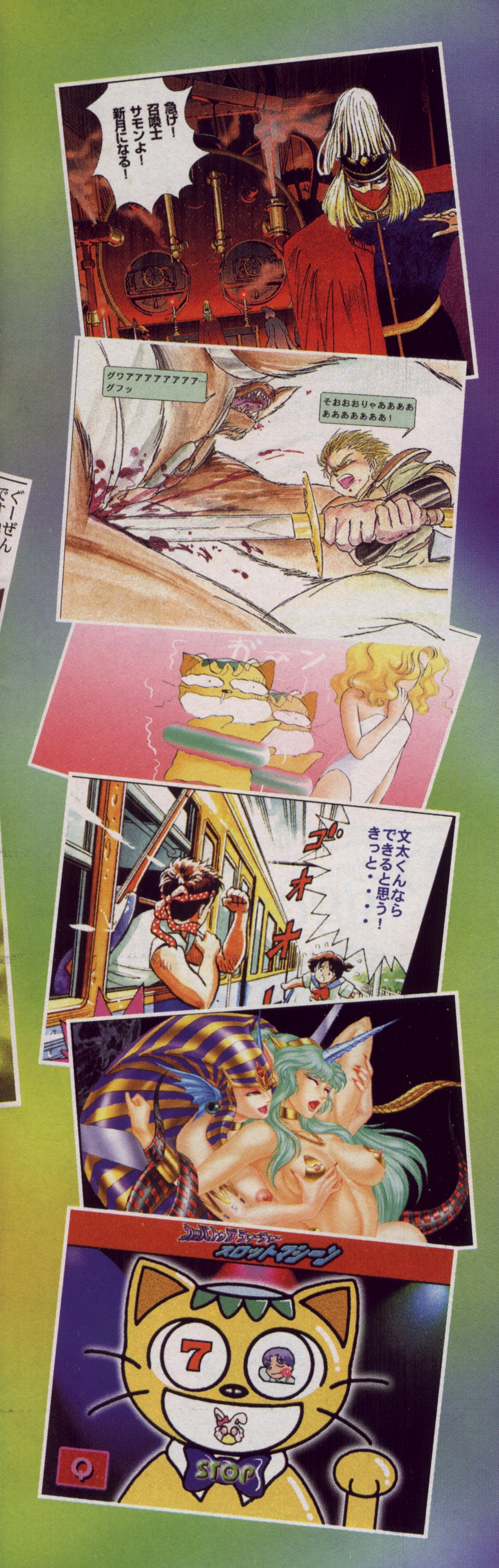
Tal vez si no se hubiera querido exprimir la gallina de los huevos de oro que es KOR de la forma que se hizo hubiéramos visto los *Comic-On* con otros ojos, porque lo cierto es que alguna de las historias que se ofrecen son bastante entretenidas.

COMIC-ON

LA DECADENCIA DE IZUMI MATSUMOTO



Las nuevas tecnologías, la informática y las telecomunicaciones son actualmente un basto mercado del que todo el mundo quiere aprovecharse. Han sido mitificadas hasta el extremo de que mucha gente cree que cualquier cosa tendrá éxito si lleva los adjetivos "multimedia", "ciber" o el sufijo ".com". Nada más lejos de la realidad, como nos han demostrado los Comic-On, en el caso del manga.



OTRAS HISTORIAS

Personalmente me parecen bastante simpáticas las del gato-kappa. Si sois fans de **Matsumoto** sabréis que se autocaricaturizaba mediante este personaje que aparece en alguna de sus obras (sobre todo en *Sesame Street*). Son de carácter cómico y aunque no entendamos el japonés nos pueden hacer sonreir.

También resulta curiosa la última del primer CD (no sé traducir el nombre), protagonizada por un joven guerrero que no hace más que salvar a una bella doncella de todo tipo de monstruos malvados. El dibujos bastante mejorable (muchos de nuestros lectores lo hacen mejor), pero el coloreado, hecho con acuarelas, es interesante de ver en un monitor de ordenador.

Black Moon, de *Matsumoto* también, es el segundo plato fuerte de los *Comic-On*, y a mi parecer la mejor de las historias por varios motivos. Es la que mejor dibujo tiene, aunque las escenas a color son bastante chapuzas los dibujos en blanco y negro (hechos sobre papel) son bastante buenos. El argumento es un poco difícil de comprender para los que no entendemos el japonés, pero a grandes rasgos podemos deducir que la historia trata de un mundo paralelo, de magos, guerreros y brujos que consigue abrir un portal hacia el nuestro. **Matsumoto** se sale del género en que se había encasillado, el estudiantil, con una obra de fantasía que bien podría tener éxito en nuestro país. Además cuenta con la ventaja de tener continuidad, ya que la mayoría de las historias de los *Comic-On* son autoconclusivas, mientras que *Black Moon* está dividida en episodios.

Pero aunque *Black Moon* sea la mejor mi preferida es una del segundo CD (han salido más de 5, aunque solo tengo los dos primeros) que parece ser una biografía de **Matsumoto**, *Love Song*. Trata de un joven pueblerino que parte hacia Tokyo con su guitarra, dejando a su novia para ir en busca de fama. En la gran ciudad se ve obligado a trabajar de lo que sea para poder vivir (como cientos de artistas). Sufriendo por alcanzar su sueño la suerte no le sonríe, recibe un carta de su novia que le dice algo así como que le ha dejado (a juzgar por la cara que pone), lo cual le afecta bastante, a la vez de que le da inspiración para componer una canción, una canción que años más tarde escuchará su ex-novia, en un coche con su marido y su hijo. Digo que podría ser una biografía porque **Matsumoto** fue a Tokyo con la intención de ser batería de un grupo de rock, aunque finalmente tuvo que dibujar mangas para ganarse la vida, de hecho toca la batería en la BSO del episodio piloto de **KOR**.

También hay que destacar una historia de ciencia-ficción llamada **Tyara**, que tiene por protagonistas a un par de jóvenes de muy buen ver y un alienígena, aunque el argumento es un poco complicado de entender, podría pasar por un vídeo musical o algo así. Parece ser que en una expedición arqueológica son atacados por una estatua que transforma a una de ellas en una especie de monstruo (aunque no precisamente feo) del cual se ven obligado a huir.

Y ADEMÁS...

Un punto a favor de los *Comic-On* es que no se han dejado llevar en exceso por la holgazanería y han incluido entrevistas, bocetos, alguna especie de jueguecillo, datos adicionales sobre los mangas que contienen y demás… También han introducido música de acompañamiento, y la forma en que aparecen las viñetas está bastante bien conseguida.

Por otra parte aprovechan al máximo la capacidad gráfica de las máquinas en los que pueden ser ejecutados. Me explico, los requerimientos son bastante bajos, basta con un **486** o **MacIntosh** que puedan presentar una resolución de 640x480 pixels y 256 colores, bastante poco… El sistema operativo puede ser **Windows 3.x/9x/NT** o **MacOs**. Sin embargo tan apenas apreciaremos estas limitaciones al visionarlos.

La verdad, no es un producto que valga la pena comprarse, y mucho menos teniendo que pedirlos expresamente a Japón, sin embargo tienen su gracia y vale la pena echarles un vistazo si los tiene algún amigo.

Morpheus



Mutsumi Inomata
Dragon Quest
Illustrations
いのまたむつみ画集



Hola a todo el mundo un número más, sí aún sigo aquí, aún no me han echado (por lo menos de momento) y puedo continuar dando la murga.

Ese mes retomamos los art book de videojuegos (por lo menos empezó siendo un videojuego), este mes... *Dragon Quest* de **Mutsumi Inomata**.

En este art-book vamos haciendo un recorrido por toda la historia de este conocido videojuego con ilustraciones que van del primer *Dragon Quest* hasta el quinto, imágenes todas ellas cargadas de misterio, fantasía y belleza Y lo bueno que tiene es ese detalle de que todas sean grandes, de una o doble página. Por cierto si esperáis ver algo parecido a la versión animada de *Dragon Quest* que llegó a estos lares (*Fly* para los amigos) olvidaros de este libro ya que aquí encontraréis un dibujo mucho más adulto y realista (excepto en contadas ocasiones).

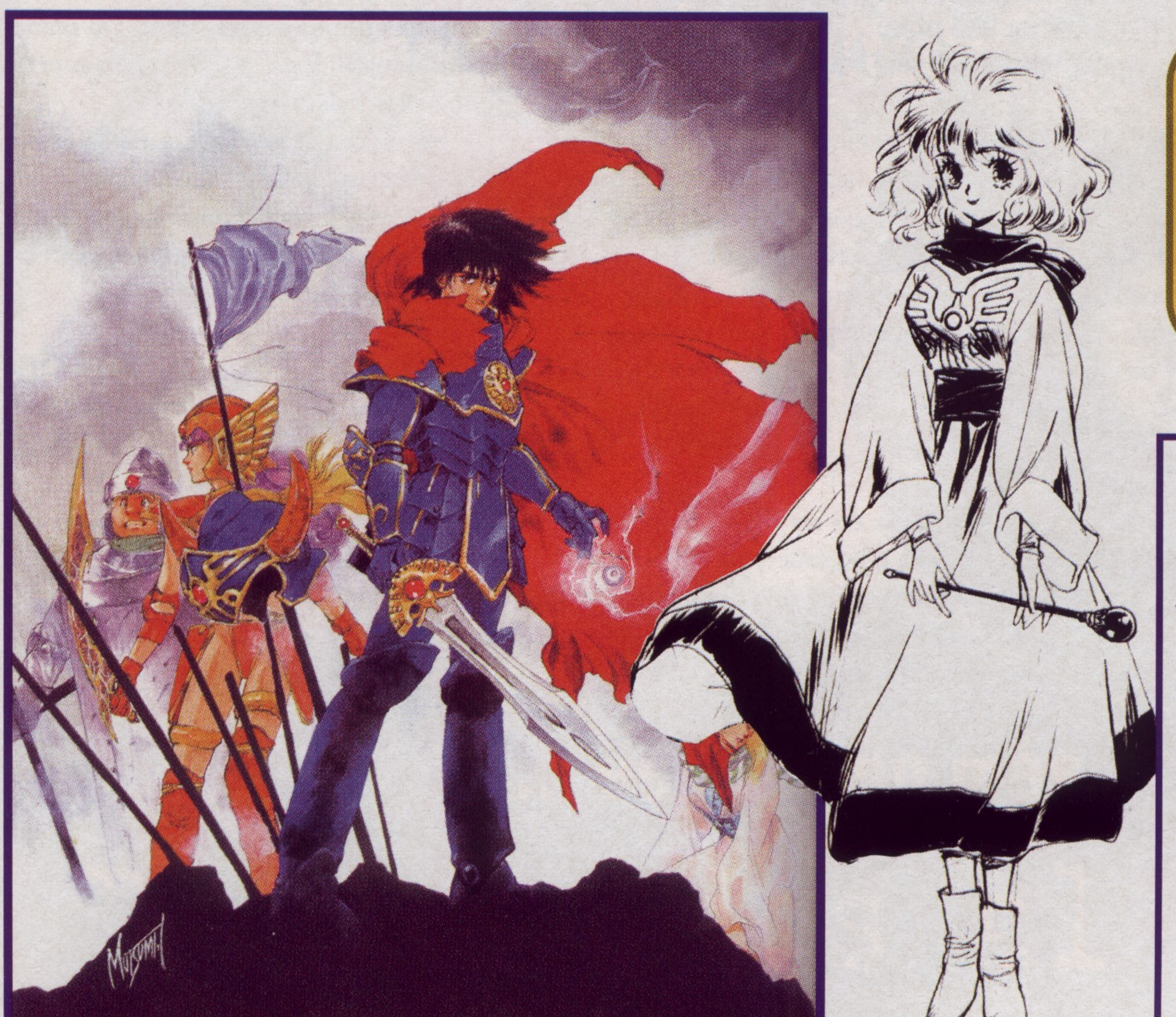
A parte contamos con una última parte titulada Dragon Quest Drawing (en b/n) en la que vemos bocetos, diseños de personajes y escenas.

A lo largo de todo el libro nuestros ojos son testigos de heróicas batallas, aterradores monstruos, valientes caballeros, preciosas damiselas, aterradores y a la vez bellos demonios, así como un sinfín de seres mágicos dignos de cualquier historia de fantasía.

A medida que vamos pasando las páginas, vemos como va evolucionando el diseño de los personajes y su número según la entrega de la saga en la que nos encontremos. De esta forma los vemos más adultos, más jóvenes, más realistas, más cómicos, más serios, y así un largo etcétera a medida que pasamos las páginas.

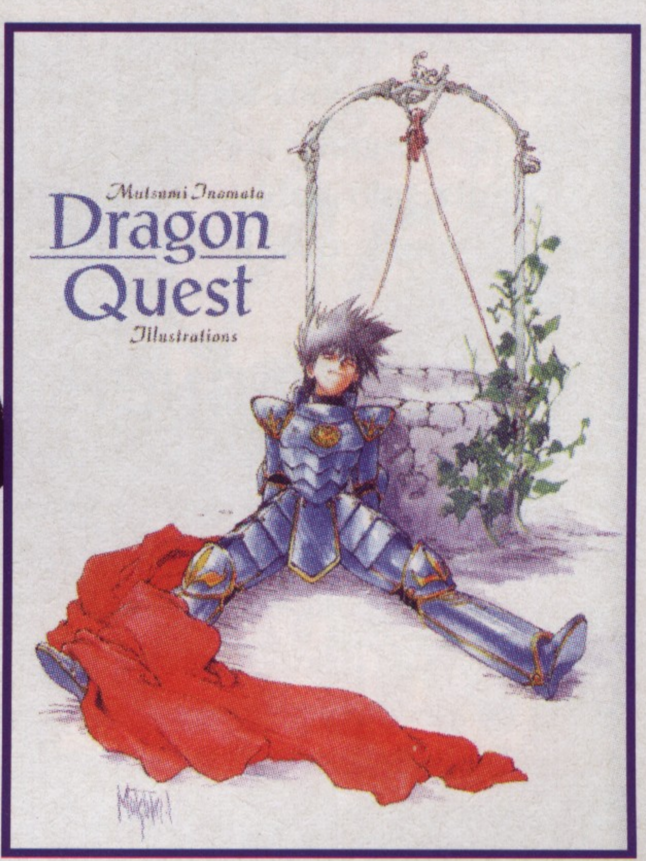
Como ya he dicho nos encontramos ante un art-book cargado de heroísmo, magia, monstruos...Por eso que no gustará sólo a los amantes de esta saga, sino que es apto para todos los aficionados a la narrativa, los videojuegos y los cómics de fantasía heróica. Un libro que te transporta a los mundos con los que todos hemos soñado y que siempre hemos querido visitar.

Alex "Saeba" Mateo



FICHA T CNICA:

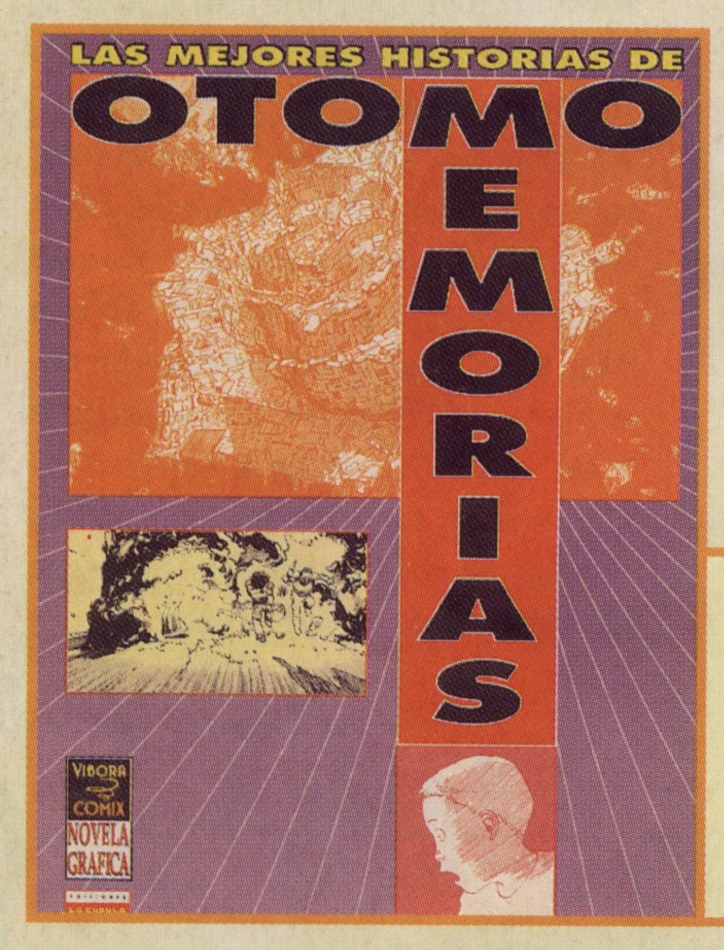
Autor: Mutsumi Inomata
Título: Dragon Quest
Páginas: 88 (b/n y color)
Publicación: 12-V-1994
ISBN: 4-87025-751-3
Precio: 2500 yenes





MEMORIES DE OTOMO
Ciencia ficción y humor negro

Seguro que la mayoria de vosotros recuerda los trailer de *Memories* en las cintas de Manga Films, pero seguro que casi ninguna recuerda que el manga en el cual se basa el anime fue publicado hac 7 años por La Cupula. ¿Sorprendidos?





La Cúpula - 1993
Memories
Katsuhiro Otomo

132 págs. Formato prestigio.
Precio: 995 ptas.
ISBN: 84-395-4641-6

A veces pensamos que ciertos mangas nunca serán publicados en España, pero de repente los vemos escondidos entre las estanterías de nuestra librería preferida... Algo así me pasó a mí, nunca había oído hablar de la edición de *Memories* de **La Cúpula**, y allí estaba...

¿Qué decir de un manga de **Otomo-sensei**? Sin duda toda una obra maestra, aunque por desgracia incompleta, ya que **La Cúpula** solo publicó alguna de las historias cortas que la componen, a saber:

LA ROSA MAGNÉTICA

Los tripulantes de una nave espacial reciben una señal de socorro expresada con música. Al acercarse al objeto emisor descubren una gigante rosa metálica que desprende un gran magnetismo. Tras entrar en ella encuentran una habitación decorada con mucho lujo al estilo terrestre del siglo pasado (esto parece **2.001**...). Todo parece bastante acogedor, incluso un robot-camarero les ofrece té... Luego encuentran el esqueleto de una mujer en una cama, y sus robots guardaespaldas que velaban por ella empiezan a atacarles. Al escapar su nave empieza a ser despedazada y la chatarra se une a la rosa, son los robots quienes la han creado para su dueña.

PELO

Tiene lugar en un futuro extremadamente pulcro e higiénico, en el cual habitan clandestinamente unos hippies llamados "peludos". El hijo de un gran empresario está entre ellos, en contra de la voluntad de su padre, quien trata de recuperarlo. Al finalizar la persecución será él quien consiga hacer renacer lo que el anciano peludo buscaba con afán, EL ESTORNUDO. Simplemente desternillante.

TIERRA DEL PÁJARO ELÉCTRICO

Otra historia futurista. Un chico pobre y su hermano mayor tratan de robar comida de un almacén de racionamiento. Un robot les persigue y escapan pensando que les ha pillado. En realidad solo quiere desinfectarles. Hay que leerla, no se puede describir.

SWING MENOR

Un hombre naufraga mientras iba de pesca. Mientras nada se mete en una especie de marea negra, pero se trata de lodo. Un lodo que lo cubre por completo y del cual no se puede desprender. Al petrificarse no le queda mas remedio que morir, aunque al final consiguen salvarle... Una historia de terror que se convierte en una gran carcajada al ver la última viñeta.

HISTORIA DEL PLANETA PULPO

Una crónica surrealista de un planeta dominado por pulpos, sus guerras contra los calamares, etc...

Memories es una colección de historias y ocurrencias del autor, en su mayoría repletas de ese humor negro que le caracteriza. Divertida y curiosa, pero no como para tirar cohetes.

Jorge Orte
jorge@aresinf.com



No es "la revista que estabas esperando"...



... es mucho más.

Bienvenidos al NeXuS

MANGA · CÓMICS · ROL · CLÁSICOS · LIBROS · ART BOOKS · VIDEOJUEGOS · CINE · INTERNET

第⑰課：終助詞

Lección 17: Partículas de final de frase

Buenas de nuevo. Siguiendo un poco con el tema de la pasada lección (partículas), este mes vamos a intentar explicar un poco la utilización de las llamadas partículas de final de frase, extremadamente utilizadas en el día a día japonés y por supuesto abundantísimas en los manga.

Para más referencias, podéis ver todos los cursos publicados anteriormente en la página web oficial:

http://www.dreamers.com/nihongo/

¿Para qué sirven?

Como explicamos ya en el curso anterior, una partícula es una palabra normalmente formada por un solo carácter hiragana, lo que equivale en español a dos letras. Ejemplos de partículas de final de frase son, por ejemplo, *ne, yo, zo, na*, etc, como podéis ver en la gran tabla aclaratoria que acompaña a este texto.

¡Ojo! No hay que confundir las partículas "normales", que desempeñan una función gramatical en la frase y que explicamos en la lección anterior, con las partículas de final de frase, en las que estamos ahora.

Este tipo de partículas se colocan siempre al final de una frase y suelen dar diferentes connotaciones a la frase "desnuda". La partícula *zo*, por ejemplo, indica que el hablante es un hombre, que tiene seguridad en sí mismo y además le da un énfasis especial a la frase.

El lenguaje japonés distingue entre el modo de hablar de los hombres y de las mujeres, y consecuentemente esta tendencia se puede ver también en las partículas de final de frase: hay partículas que sólo utilizan hombres y a la inversa.

Modo de uso: a grandes rasgos

Intentaremos definir el uso de las distintas partículas de final de frase, siempre basándonos en la tabla aclaratoria.

-か (*ka*). Se trata de la partícula que sería más o menos equivalente a nuestro signo de interrogación, (?) que no existe como tal en japonés (aunque en los manga se usa bastante por su gran poder expresivo). La partícula *ka* convierte la frase en una pregunta. Así pues:

あなたはお寿司が好きです。
anata wa o-sushi ga suki desu
Te gusta el sushi. (Afirmación)

あなたはお寿司が好きですか
anata wa o-sushi ga suki desu ka?
¿Te gusta el sushi? (Pregunta)

Como vemos, las dos frases son exactamente iguales, excepto por lo que se refiere al *ka* final, que transforma la frase en pregunta.

-ね (*ne*). Esta partícula es también extremadmente usada en japonés. Dos funciones:

a) Da un tono de confirmación a la frase. Sería equivalente a "¿verdad?", "¿sabías ?"...

b) Cuando se hace una invitación, se suele suavizar poniendo la partícula *ne* al final, para no sonar muy tajantes. Sería como "¿vale?", "¿de acuerdo?"...

-よ (*yo*). Al igual que *ne*, es una partícula muy común. Dos funciones principales:

a) Para afirmar, para dar seguridad a la frase y sonar convincentes.

b) Al final de una frase en la que se expresa orden o deseo, la partícula *yo* hace la función de "insistencia", "empuje".

-ぞ (*zo*). Partícula sólo utilizada por hombres en el lenguaje informal. Su función es muy parecida a la función a) de よ (*yo*), es decir, afirma y da seguridad a la frase.

-ぜ (*ze*). Las dos funciones de esta partícula son prácticamente idénticas よ a (*yo*), pero con la particularidad de que sólo la utilizan hombres en situaciones muy informales.

-な (*na*). Para esta partícula, dos funciones muy distintas que no hay que confundir:

a) Utilizada básicamente por hombres, implica un deseo, una afirmación por querer hacer algo que en principio es difícil de realizar.

b) Partícula del imperativo negativo, es decir, órdenes directas que indican prohibición. Básicamente utilizada por hombres.

-わ (*wa*). Versión femenina de ぞ (*zo*) y ぜ (*ze*). Aproximadamente las mismas funciones que estas partículas con la diferencia de que *wa* lo utilizan sola y exclusivamente mujeres.

-の (*no*). Tiene dos funciones principales

a) Versión informal de la partícula *ka*, es decir, convierte a la frase en una pregunta.

b) Partícula básicamente utilizada por mujeres, da un matiz declarativo a la frase. Quizás podría ser traducible por "¿sabías?".

Partícula	Función	Frase de ejemplo	Vocabulario
か *ka*	Pregunta	お寿司が好きですか。 *o-sushi ga suki desu ka* **¿Te gusta el sushi?**	お寿司 (*osushi*) sushi 好き (*suki*) gustar です (*desu*) ser
ね *ne*	a) Afirmación, declaración b) Suaviza una invitación	a) あの映画はおもしろいね。 *ano eiga wa omoshiroi ne* **Esa película es interesante, ¿verdad?** b) あしたは来てね。 *ashita wa kite ne* **Mañana ven, ¿eh?**	あの (*ano*) ese/a 映画 (*eiga*) película おもしろい (*omoshiroi*) interesante あした (*ashita*) mañana 来て (*kite*) ven (tú)
よ *no*	a) Énfasis, asersión b) Invitación	a) 日本語は易しいよ！ *Nihongo wa yasashii yo!* **¡El japonés es fácil!** b) 歌を歌ってよ！ *uta o utatte yo!* **¡Canta una canción, venga!**	日本語 (*nihongo*) japonés 易しい (*yasashii*) fácil 歌 (*uta*) canción 歌って (*utatte*) canta tú
ぞ *zo*	Énfasis, aserción (♂, informal)	めっちゃ疲れたぞ！。 *metcha tsukareta zo!* **¡Estoy hecho polvo!**	めっちゃ (*metcha*) mucho (informal) 疲れた (*tsukareta*) cansado
ぜ *ze*	a) Énfasis, aserción b) Invitación (♂, informal)	a) あれは千円だぜ！ *Are wa sen en da ze!* **¡Eh! ¡Allí hay mil yenes!** b) いっぱい遊ぼうぜ！ *ippai asobô ze!* **¡Vamos a divertirnos un montón!**	あれ (*are*) aquello 千円 (*sen en*) mil yenes いっぱい (*ippai*) mucho 遊ぼう (*asobô*) nos divertiremos だ (*da*) ser (informal)
な *na*	a) Afirmación, declaración, deseo (♂) b) Imperativo negativo (♂)	a) 中国へ行きたいな。 *chûgoku e ikitai na* **¡Tengo unas ganas de ir a China!** b) これを壊わすな！ *kore o kowasu na!* **¡No rompas esto!**	中国 (*chûgoku*) China 行きたい (*ikitai*) querer ir これ (*kore*) esto 壊す (*kowasu*) romper
わ *wa*	Declaración énfatica (♀)	聖家族教会は感激するわ！ *Seikazoku kyôkai wa kangeki suru wa!* **¡La Sagrada Familia es impresionante!**	聖家族教会 (*seikazokukyôkai*) Sagrada Familia (BCN) 感激する (*kangeki suru*) emocionar
の *no*	a) Pregunta (informal) b) Declaración (♀)	a) あしたは来るの？ *ashita wa kuru no?* **¿Vendrás mañana?** b) タイへ行くの。 *tai e iku no* **Me voy a Tailandia, ¿sabías?**	あした (*ashita*) mañana 来る (*kuru*) venir タイ (*tai*) Tailandia 行く (*iku*) ir



Las partículas de final de frase centran el tema de los manga-ejemplos de este mes. Veremos el funcionamiento de las más importantes en contexto real extraído directamente de auténtico manga japonés.

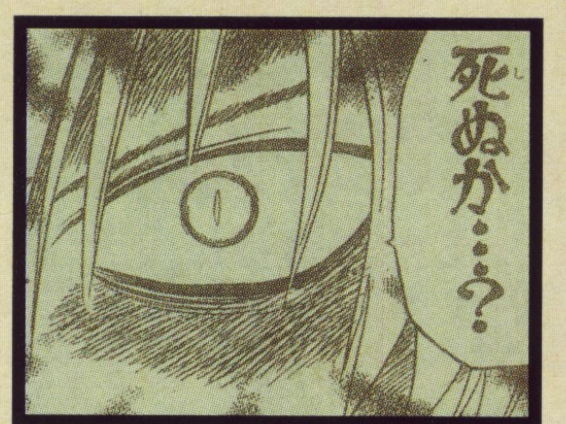
Heartnet:

死ぬか…？

shinu ka...?

morir P?

¿Voy a morir?



Yabuki Kentarô / Stray Cat, Shûeisha

En este primer manga-ejemplo vemos el funcionamiento de la partícula *ka*, que hace la misma función que nuestro signo interrogativo (?). El signo interrogativo no existe en japonés tradicional, aunque como podemos observar en esta viñeta, se utiliza con profusión en los manga por su gran poder expresivo: en realidad no haría falta poner el interrogante porque ahí está la partícula *ka* para ello. El verbo *shinu* significa morir. Sólo añadiendo un *ka* detrás del verbo *shinu* la mini-frase se transforma en una pregunta. Formar preguntas es tan fácil y sencillo como añadir *ka* a la frase.

Eriito:

じゃお大事に

ja o-daiji ni

bueno (frase hecha)

Bueno, pues que te mejores

Hyakuhachi:

もう帰るの？

mô kaeru no?

ya volver a casa P?

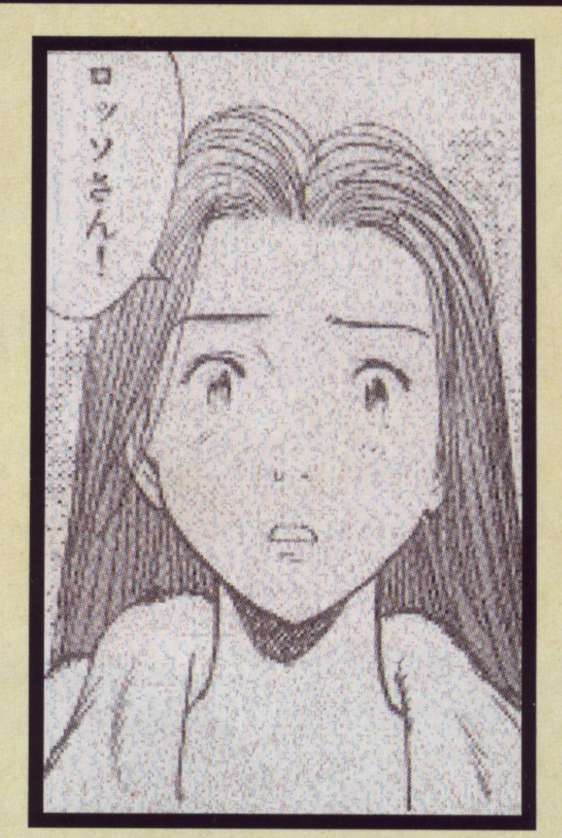
¿Ya te marchas?



Hatanaka Jun / Hyakuhachi no Koi, Kôdansha

La partícula a resaltar en esta viñeta es la partícula *no*. Esta partícula es la versión informal de *ka*, que hemos visto en el ejemplo anterior, es decir, sirve para hacer preguntas, en este caso en contexto informal o coloquial. Si recordáis, en la lección anterior hablamos sobre las partículas "normales" y entre ellas estaba la partícula *no*, que indicaba posesión. No confundir ambas partículas ya que tienen diferente uso. ¡A repasar la lección 16 (Partículas)!

En esta viñeta también podemos ver una frase hecha no traducible palabra por palabra. Se trata de *o-daiji ni*, y es un saludo de despedida dirigido a personas que están enfermas. Una traducción posible sería "que te mejores".



Urasawa Naoki / Monster, Shôgakukan

Johan:

僕を撃てよ……

boku o ute yo...

yo PC dispara PE

Dispárame...

En esta impactante viñeta de *Monster*, el niño Johan le pide a su hermana que le dispare. La partícula que utiliza Johan en su frase es *yo*. Esta partícula indica "insistencia", "empuje", al final de una frase en la que se expresa orden o deseo. Es decir, al final de la frase imperativa *boku o ute* (dispara a mí) Johan afianza todavía más la orden añadiendo esta partícula de uso tan común. La traducción propuesta es mucho más escueta pero no por ello menos tajante.

Glosario

Partícula: signo hiragana que indica la función de la palabra a la que sucede o que al final de una frase añade cierto matiz.

P?: Partícula Interrogativa. Indica que la frase precedente es una pregunta. Ej: ***Ka, no***

PC: Partícula de **C**omp. Directo. Indica que la palabra precedente es un CD. Ej: *o*

PE: Partícula **E**nfática. La mayoría de partículas de final de frase expresan énfasis o añaden cierto matiz. Ej: *ne, yo, zo...*

PP: Partícula **P**osesiva. Ej: *no*

PT: Partícula de **T**ópico. Indica que la palabra precedente es el tópico. Ej: *wa*

Marc Bernabé

m-bernabe@dreamers.com



EL KENDO

Segunda parte. Cortando por lo sano.

En esta segunda, y última, parte terminaremos de explicar un poco en qué consiste la esgrima japonesa. No habrá más partes, puesto que no se trata de escribir un manual, ya que ni os interesa ni estoy capacitado para ello.

Cuando se empieza a practicar *kendo* el primer error que comete todo el mundo es hacer fuerza con la mano derecha al mover la espada, esto es un error. Al empuñar la espada la mano derecha (la que se coloca más cerca de la guarda, llamada *tsuba*) no debe ni siquiera apretar fuerte, se utiliza para dirigir el golpe. La mano izquierda (situada al extremo del mango) es la que hará fuerza para descargar el golpe.

Hay que destacar también que en *kendo* la forma de empuñar la espada, así como las guardias, son iguales para zurdos y diestros. Cosas de la rigidez de los japoneses…

EL EQUIPO

Cuando practicamos *kendo* necesitaremos lo siguiente:

El atuendo: Compuesto por un keikogi (la chaqueta), y unas *hakamas* (los faldones). Aunque también podemos usar un *kimono* de *Judo* o *Karate*, no mola tanto, pero resulta más barato, y si al final decidimos que no nos gusta el *kendo* habremos perdido menos dinero.

Las armas: Para el entrenamiento se utiliza un *sinai*, que es una espada compuesta por láminas de bambú, que la hacen flexible e idónea para practicar (además hace bastante ruido al golpear). También se puede utilizar un *bokken*, que es una *katana* de madera (aunque la hoja es bastante más gruesa). Sin embargo este no lo utilizaremos para golpear, puesto que la armadura no lo resiste todo… Nos servirá para lanzar golpes al aire.

La armadura: Es lo más caro del equipo, por lo cual es recomendable llevar un tiempo practicando y estar decididos a seguir haciéndolo mucho tiempo antes de comprarla. Está compuesta por el casco (*men*), los guantes (*kote*), el torso (*do*) y una protección para la cintura (*tare*), es decir, los puntos susceptibles de ser golpeados. Debajo del casco hay que ponerse un pañuelo (*tenugi*). La armadura no es de metal, sino de tela y otros materiales (sobre todo para el do), por lo cual no es recomendable golpear con toda nuestra fuerza, sobre todo en los guantes, que si das fuera pica bastante (de los golpes de ayer mehan dejado marcas…). La armadura es el objeto de deseo de la mayoría de los principiantes, ya que no nos dejarán ponérnosla hasta que no dominemos un poco los movimientos y los golpes, hay que consolarse con los guantes…

Otros: Algunas escuelas españolas han hecho del kendo algo más cercano a nosotros, de modo que el botijo lleno de agua fresquita se hace indispensable al final de cada entrenamiento (ver a un japonés beber en botijo es todo un show según me han dicho).

Al practicar kendo hay que ser consciente que el levantar una espada y golpear con ella a alguien no lo es todo (aunque sí lo más divertido), hay que aprender a desplazarse correctamente, y no es ni de lejos tan fácil como parece.

También es muy imporante la mirada, amenazadora y siempre fija en los ojos del adversario. De esta forma conseguiremos que le resulta más difícil adivinar hacia donde dirigiremos el golpe (instintivamente miraremos hacia esa zona), además, si nuestra mirada es fuerte y conseguimos que el contrincante desvíe los ojos tendremos la ocasión perfecta para atacar.

Durante la práctica también debemos pensar en el *sinai* o *bokken* como si de una espada de verdad se tratase, teniendo en cuenta que hay una parte que corta. No podemos llevarla de cualquier manera mientras atendemos a las explicaciones del profesor, ni tampoco la dejaremos en el suelo cuando nos sentemos en el primer lugar que caiga, siempre a nuestra izquierda y paralela a nosotros.

Me dejo cientos de cosas en el tintero (muchas de las cuales desconozco aún), pero este artículo no pretendía más que daros una idea de lo que es la esgrima japonesa, desmitificando las absurdas películas que se hacen hoy en día.

Jorge Orte
jorge@aresinf.com



The Ring

Ring llegó a España en 1999 de la mano del Festival Internacional de Cinema de Catalunya (Sitges), en el cual, para sorpresa de muchos, consiguió el Premio a la Mejor Película en la sección de cine fantástico. Es curioso comentar que los que suscriben este artículo quizas tuvieron "la culpa" de ello ya que Kadokawa, la productora, buscaba a españoles que dieran su opinión sobre la película y sobre si podría tener éxito o no en España, y nosotros entonces dimos el sí.



¿Qué es Ring?

Como hemos comentado antes, la película está basada en una novela del mismo nombre. Hay que comentar que existe también otra versión de la película, realizada antes que la que nos ocupa ahora, con un presupuesto mucho más reducido y con escenas más punzantes y mucho menos comerciales. Existe también un TV drama, y por supuesto una versión manga.

Como todo producto de éxito, ha generado todo tipo de merchandising: llaveros, bolígrafos, CDs... Hasta un juego para **Dreamcast** que salió en febrero del 2000.

Argumento

La peli empieza con una periodista (Nanako Matsusaki) que investiga las extrañas muertes de cuatro adolescentes que murieron casi a la vez en sitios diferentes. La investigación lleva a nuestra periodista a un albergue donde los cuatro jóvenes pasaron unos días de vacaciones juntos. En el albergue encuentra una cinta de vídeo que resulta ser una sucesión de extrañísimas imágenes y sonidos entre los que se vislumbra a una chica vestida de blanco con el pelo muy largo y andares vacilantes que sale de un pozo.

Al terminar la cinta, suena el teléfono; ella sabe que al cabo de una semana morirá.

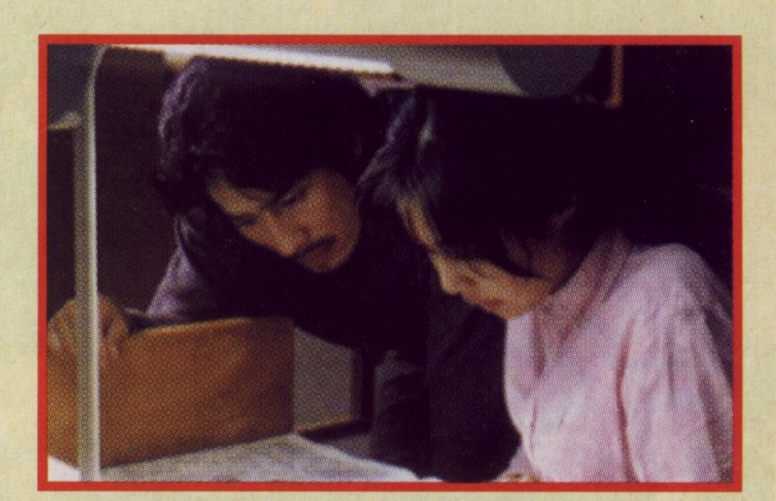
El argumento a partir de ese momento gira entorno de la desesperación de la protagonista para intentar revocar la maldición de la cinta de vídeo, para lo cual contará también con la ayuda de su exmarido (Hiroyuki Sanada).

La investigación sobre la cinta les lleva a una zona del Japón rural, donde descubren que la chica que del vídeo se llama Sadako Yamamura. Sadako era una chica con poderes sobrenaturales (podía matar a la gente con el pensamiento) y su padre, en un ataque de rabia, la asesinó y la tiró a un pozo.

Pero Sadako seguía viva e intentó escalar las paredes del pozo sin conseguirlo. La maldición de Sadako por haber sido asesinada de forma tan humillante se traspasó a la cinta de vídeo que tiene el poder de matar en una semana a todo el que la haya visto, a menos que... (¿creéis que os lo vamos a contar todo? Tsk, tsk, no, no...)

Impresiones

Ring prueba su calidad de película magistral dentro del género del terror psicológico en cada persona que la ve, puesto que alcanza su objectivo: infunde el miedo. Durante, y sobretodo después de ver la película, y a pesar de no haber visto ni una gota de sangre, ni un pedazo de





víscera (tan abundantes en las pelis de terror americanas), la imagen de Sadako no acaba de desvanecerse. Tal vez sea por ello que una de las frases más famosas de *Ring* es "Sadako vive... Sadako vive...."

El exitazo de Ring no pasó desapercibido para las productoras, que hicieron su agosto con las películas "secuela" que vinieron después, *Rasen*, *Ring2* y *Ring 0* (estrenada esta última en enero de este año).

¿Queréis saborear el miedo? ¡Vedla!

Marc Bernabé
m-bernabe@dreamers.com
Verònica Calafell
v-calafell @dreamers.com

Ringu (The Ring)
Director: Hideo Tanaka
Protagonistas: Nanako Matsusaki, Miki Nakatani, Hiroyuki Sanada
Productora: Kadokawa
Año: 1998
Duración: 95'

Pioneer

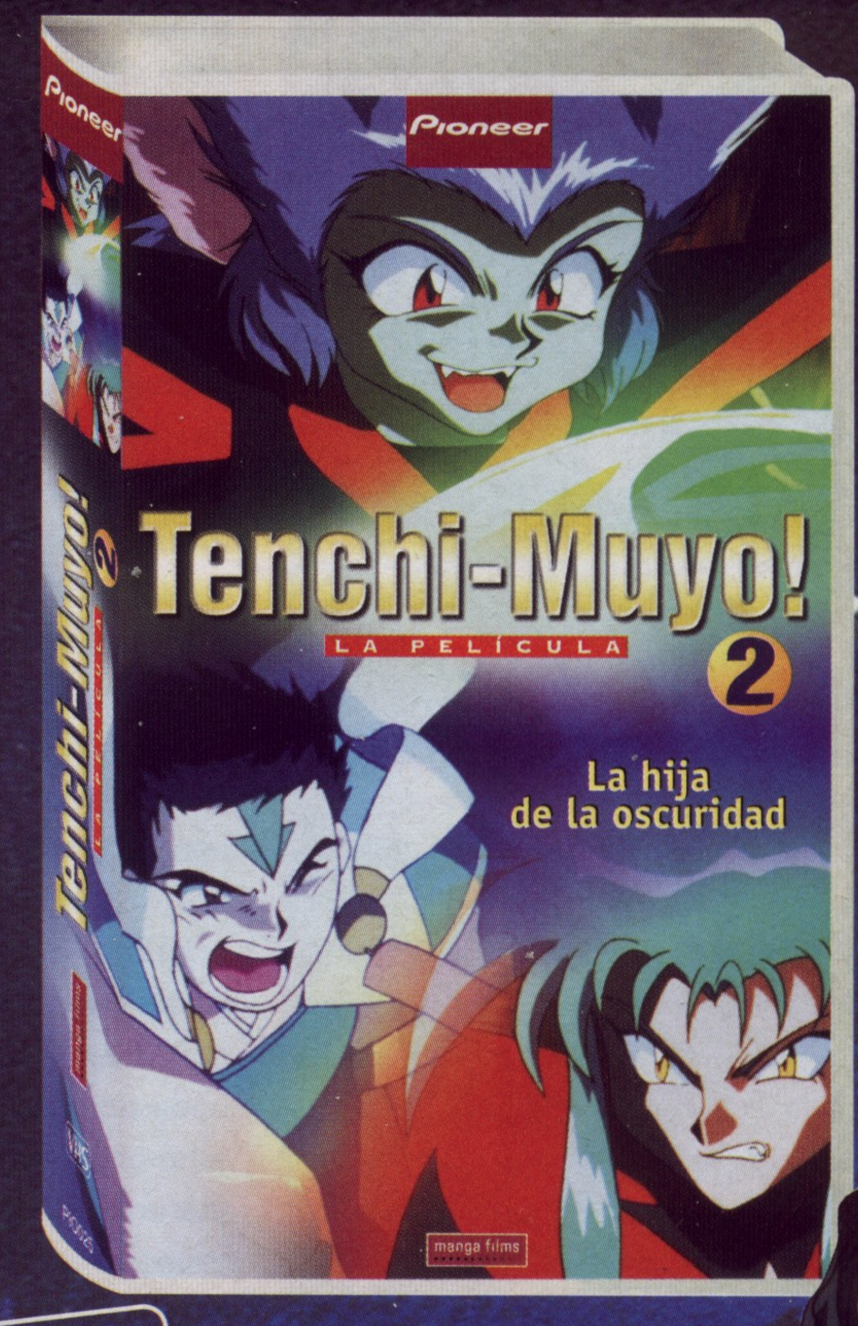
La marca del anime.

Tenchi-Muyo!

LAS PELÍCULAS 1 Y 2

¡Toda la calidad, humor, acción y emoción de la famosa saga Tenchi-Muyo!





A la venta a partir del 26 de Abril

Por fin a la venta en vídeo las películas inéditas en TV, no las dejes escapar.

Pioneer

PIONEER es una marca distribuida por MANGA FILMS S.L.
Balmes, 243 ático • 08006 BARCELONA • Tel. 93 238 40 30 • Fax 93 238 40 33 • http: //www.mangafilms.es
E-mail: manga@mangafilms.es

manga films

LA JUVENTUD JAPONESA

¡Hola de nuevo! Volvemos con nuestro Japan Times, esta vez con un tema que nos interesa a todos: los jóvenes japoneses, qué les gusta, qué les disguta, cómo se divierten, sus manías, sus fobias, todo, ¡no dejéis de leer!



A pleno pulmón en el karaoke



La noche es joven en Roppongi, Tokyo

Cómo se divierten

Cualquiera que vaya a Japón se sorprenderá de la escasa vida nocturna (excepto en los barrios nocturnos de Tokyo). Hay, eso sí, las discotecas "caza *gaijin*", es decir, locales en que los extranjeros entran gratis pero los japoneses pagan (¿por qué será?).

Sin embargo, normalmente, en vez de discotecas se prefieren las *izakaya*, un equivalente de los bares donde se bebe principalmente alcohol (a partir de los 20 años, al igual que el tabaco), y el rey, el *karaoke*. Todos lo adoran y se sienten como pez en el agua con el micrófono en mano. Los preferidos, los éxitos de J-Pop del momento, como no.

Otros favoritos entre los jóvenes son la bolera, comparativamente cara y aún así siempre a rebosar de gente, los restaurantes exóticos, las compras, principalmente ropa, y los *ufo catchers*. ¿Que qué son los *ufo catchers*? Seguro que los habéis visto, son esas máquinas con el garfio en las que metes una moneda para intentar pillar un peluche. Cuando una pareja sale y hay alguno cerca, el novio suele dejarse las cejas hasta sacar el peluchín para su amada... ¡Así van las cosas!

Y finalmente, como ya os habréis dado cuenta, la otra pasión de los japoneses es viajar. Entre los jóvenes lo "cool" son los EE.UU. y en segundo lugar, Europa y tal vez Australia. Destinos baratos desde Japón: Hawaii, cualquier país asiático o los EE.UU.

¿De dónde sacan la pasta?

Pregunta que uno se hace a las dos o tres veces de haber salido a divertirse con amigos japoneses y ver como despilfarran. La respuesta es simple: tradicionalmente, salvo raras excepciones, los padres pagan absolutamente todo a los hijos hasta que se han graduado en la universidad, como muy pronto hasta los 22, puede ser más.

Vaya suerte, ¿no? Y si la asignación de los padres les parece insuficiente, no se rajan para hacer algún *arubaito*, trabajito de unas horas a la semana que sufragará los caprichos, viajes, cenas... No es extraño que los jóvenes nipones no sólo puedan permitirse las diversiones antes mencionadas sino que además sigan la moda religiosamente.

Fanáticos de la moda

Y es que no hay otra palabra para calificar la pasión de estos chicos por la moda. Las corrientes cambian a la velocidad de la luz, ahora se lleva el estilo hawaiano, todos enseñando atributos y con flores por todas partes, al cabo de dos meses van de cowboy con el sombrero y las chaquetas de flecos, y a la estación siguiente se llevan los abrigos simples, gris oscuro hasta los pies, en plan *Matrix*, y tienes a cientos de **Keanu Reeves** por las calles. Este ritmo es una ruina...

Eso sí, hay dos cosas que no cambian, a pesar de la moda: los pelos teñidos (hombre y mujer, el 90% van de castaño) y, en cuanto a ellas, lo que se llama "lolita complex" o *rorikon* en japonés. Visten a la moda, tan provocativas como saben, de un sexy que marea, pero siempre con ese aspecto inocente, trencitas y falditas de niña, nada agresivo, más bien es un sexy... adolescente. Tal vez así piensen conquistar a sus actores favoritos, a saber, **Brad Pitt**, **Keanu Reeves** (lo de *Matrix* fue demasié), y el latino, **Antonio Banderas**. Atención que en un puesto bastante alto está **Bruce Willis** (qué le ven es un misterio...). Alucinante el exitazo de la peli *Armaggeddon*, que en España pasó sin pena ni gloria.

Conceptos importantes

Antes de terminar uno puntos importantes para comprender a las nuevas generaciones japonesas y no meter la pata cuando estemos entre ellos. Que nadie se sorprenda si en una pareja no se ven muestras de afecto en público: la sociedad japonesa cambia pero no tan rápido. Como mucho, manos entrelazadas o pasear abrazados por la cintura. Prohibidos los morreos, y lo demás ni os cuento.

Segundo, un japonés adolescente jamás le contará sus problemas a sus padres en primera instancia, primero confía en sus amigos, y acude en busca de consejo. Es una cuestión de respeto y de estructura familiar japonesa, pueden adorar a sus padres pero si pueden, se sacan las castañas del fuego solitos.

¡El mes próximo seguimos con más

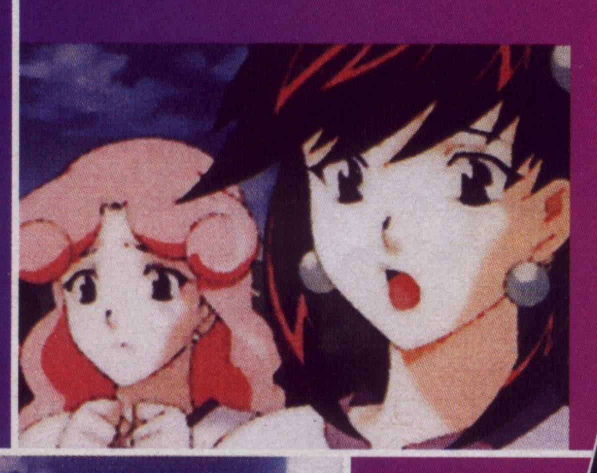
M. Bernabé *m-bernabe@dreamers.com*
V. Calafell *v-calafell@dreamers.com*

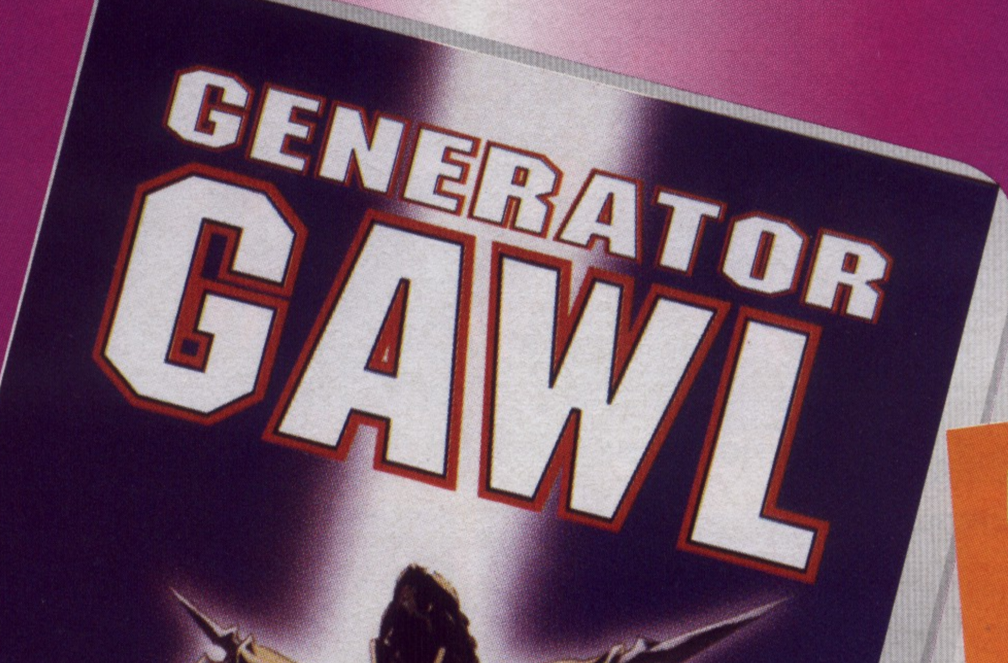


También los hay normales y bien majos.



EL FUTURO VIENE A DESTRUIR EL PRESENTE



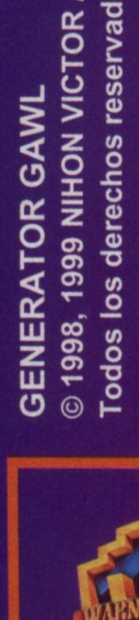


COLECCIÓN DE 4 VHS





GENERATOR GAWL
YA A LA VENTA



WARNER HOME VIDEO





Calle Roma nº4, 08023 Barcelona
www.selecta-vision.com



DYNAMIC® IBERIA

LOS MACHOS DEL MANGANIME QUINTA PARTE

La saga de los machos parece no tener fin... ¿podrá Krestas aguantar el castigo que le impone Hitomi? ¿Co-gerá frío a causa de ir en toalla? Sigamos con el análisis de los "tíos güenos"...

FRIUS COMO EL HIELO

Mirada de gato, rostro impenetrable, parcos en palabras... y anticongelante en lugar de sangre. Los *Frius* son chicos reservados e introvertidos pero a la vez bastante atractivos, porque nunca sabemos lo que piensan o si late un corazón bajo esa coraza; aunque lo que les hace más irresistibles todavía es la certeza de que sienten y padecen, de que sufren y aman como los demás mortales (snif, qué potito) y solo hace falta pincharles un poquito para desmoronarles... (quien pudiera ^_^)

Matsura, Yuu *(Marmalade Boy)*: El más irresistible de los chicos de este anime es, como su propio nombre indica, dulce y amargo como la mermelada... (y está para chuparse los dedos, como la de fresa) :)~~~ Aparentemente es un borde que sólo disfruta haciendo rabiar a su ¿hermanastra? Miki Koishikawa, pero todo es fachada. Algunas nos preguntamos qué hace el enigmático Yuu con la cabeza loca de Miki... será que el amor es ciego O_o (y sordo y mudo). En fín...Yuu, te queremos :*



Hyuga, Kojiro -Mark Lenders- *(Campeones/ Captain Tsubasa)*: Este tío pega unos chutes capaces de tostarle las entrañas al portero del equipo contrario. Calculador, temido, impasible... infunde respeto entre los jugadores y levanta pasiones entre las aficionadas. Su piel oscura contrasta con la del resto del equipo, por lo que localizarlo durante un partido no es muy difícil. Por otro lado, siguiendo el ejemplo impuesto por Shiryu y Vegeta, muchos fans esperan ansiosos el día que ocupe su lugar como prota y le patee el culo a Tsubasa (a.k.a. Oliver).

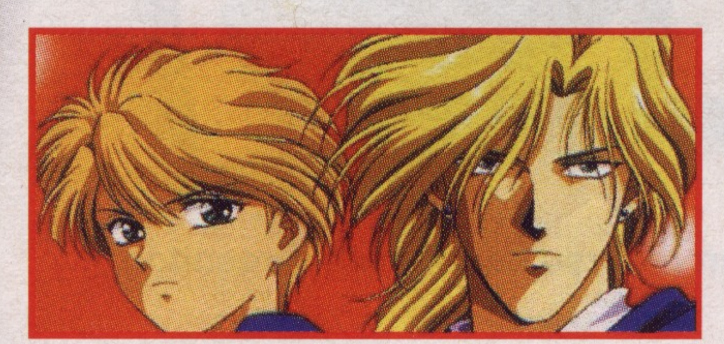


En realidad, toda su mala hostia acumulada se debe al esfuerzo por intentar sacar a su (numerosa) familia adelante. En el fondo es un buen chico.

H: Sí,sí, muy buen chico...está muy bueno, sí H_H

K: ¬¬U Sigamos...

Nakago *(Fushigi Yûgi)*: [N.deKrestas: Jajajaja! ¿Cómo puede salir a la calle con ese nombre?]. El malo maloso de esta serie shôjo querida por much@s otakus es todo un ejemplo de cómo ser frío hasta parecer una parodia de uno mismo... Es muy guapito el chico, pero ante semejante manipulador yo me lo pensaría dos veces antes de quedarme a solas con él (Miaka, Miaka... hija mía, contrólate). Bien, mezclamos un pasado tormentoso, unas gotas de madre muerta, unos toques de megalomanía por aquí y una pizca de mala baba pura y dura por allá...y ¡tachán! tenemos como resultado a esta joya, que por muy rubio que sea (aunque para mí que es de bote ^_^U) [NdeKrestas: ¡igual que el Schezar! Juasjuasjuas] no tiene muchas fans que digamos, claro, es que donde esté Tamahome...H_H



Krestas: Uy...Hitomi, ¿estás enferma? ^_^U ¿Existe un tío bueno que no te guste?

Hitomi:¬_¬U Mira, ese es un problema que nunca tendré contigo...

Krestas: -Klong-

Niimai, Takashi *(Video Girl Ai)*: En toda clase hay un guaperas, [N de Hitomi: Pues en la tuya no hay ninguno, Krestas...juasjuas] y en la de Yôta no iba a ser menos. Lo curioso es que Takashi y Yôta son amigos de toda la vida (¿será que los polos opuestos se atraen?), y el primero rechaza salir con Moemi porque sabe que es la chica por la que su amigo suspira.

Claro que esto sería normal sino fuera porque (atentos a lo que viene) también pasa de quedar con otras chicas... ¿Por qué, si tiene la oportunidad que otros no tenemos? ¿Qué nos oculta Takashi? ¿Tendrá un rollete con Satoshi, el de *Marmalade Boy?*

H: ¿Acaso quieres morir joven?...

K: ^_^U Esteeee, mejor lo dejamos aquí, ¡hasta el mes que viene!

Spectacular Next Issue: ...el *ATONTAO CRONICUS* (Y no miramos a nadie)

Hitomi (labelia@yahoo.com)
Krestas (krestas@jet.es)

PÁGINA 1, PÁGINA 2...

Ja, seguro que pensabais que esta sección desaparecía... Pues no, finalmente, en vista de las opiniones dadas por los lectores se decidió que fuera aperiódica, es decir, que salga de vez en cuando pero sin una periodicidad fija. Allá vamos.

Bien, bien, bien... En la última entrega os dejamos comiendo patatas fritas y bebiendo refrescos con vuestro equipo de colaboradores. Ahora os deberíais poner a correr varios kilómetros diarios para perder todos esos kilos que habréis acumulado...

En serio, se supone que ya tenéis un equipo de redactores escribiendo sus secciones.

¿QUÉ MÁS FALTA?

Pues no estaría de más que alguien corrigiera los cientos de faltas de ortografía que habrá en los artículos. Buscad a alguien que sepa escribir burro sin v e id largándole los textos. Esto es prescindible si los colaboradores fueron buenos estudiantes y no leían mangas en clase (ja ja ja).

TENGO MUCHO TEXTO, PERO CREO QUE FALTA ALGO

¿Qué tal unas cuantas ilustraciones? Una imagen vale más que mil palabras, la información gráfica es tan buena como la escrita. Tenéis que decidir un poco la proporción texto-dibujos que tendrá el fanzine, para que no queden algunas páginas más cargadas que otras. Pensad que las imágenes cumplen otra función, la de atraer la atención del lector. Si un artículo está bien ilustrado invita a ser leído, mientras que un tocho de texto de letra muy pequeña no gusta a nadie (por eso los contratos de las tarjetas de crédito siguen este sistema, para que nadie los lea).

Las imágenes podéis sacarlas de internet, de revistas o... ¡¡DE LOS PROPIOS MANGAS!! Que pedazo de idea... ¿por qué no se le ha ocurrido a nadie? Ejem... dejémonos de sarcasmos...

Para eso necesitaréis un escaner, ahora los hay bien baratos, y por 7 billetes podéis haceros con uno, ponzoñoso, pero escaner al fin y al cabo... Otro método es el de las fotocopias, luego las recortáis y al maquetar dejáis huecos para pegarlas, aunque en la era de la informática... Para el anime la cosa está más chunga, os podéis comprar una capturadora de vídeo (y así de paso veis el Canal Plus sin pagar...), o recurrir a la red de redes... Los libros de ilustraciones también son una buena opción.

TENGO TODO EL MATERIAL, AHORA...

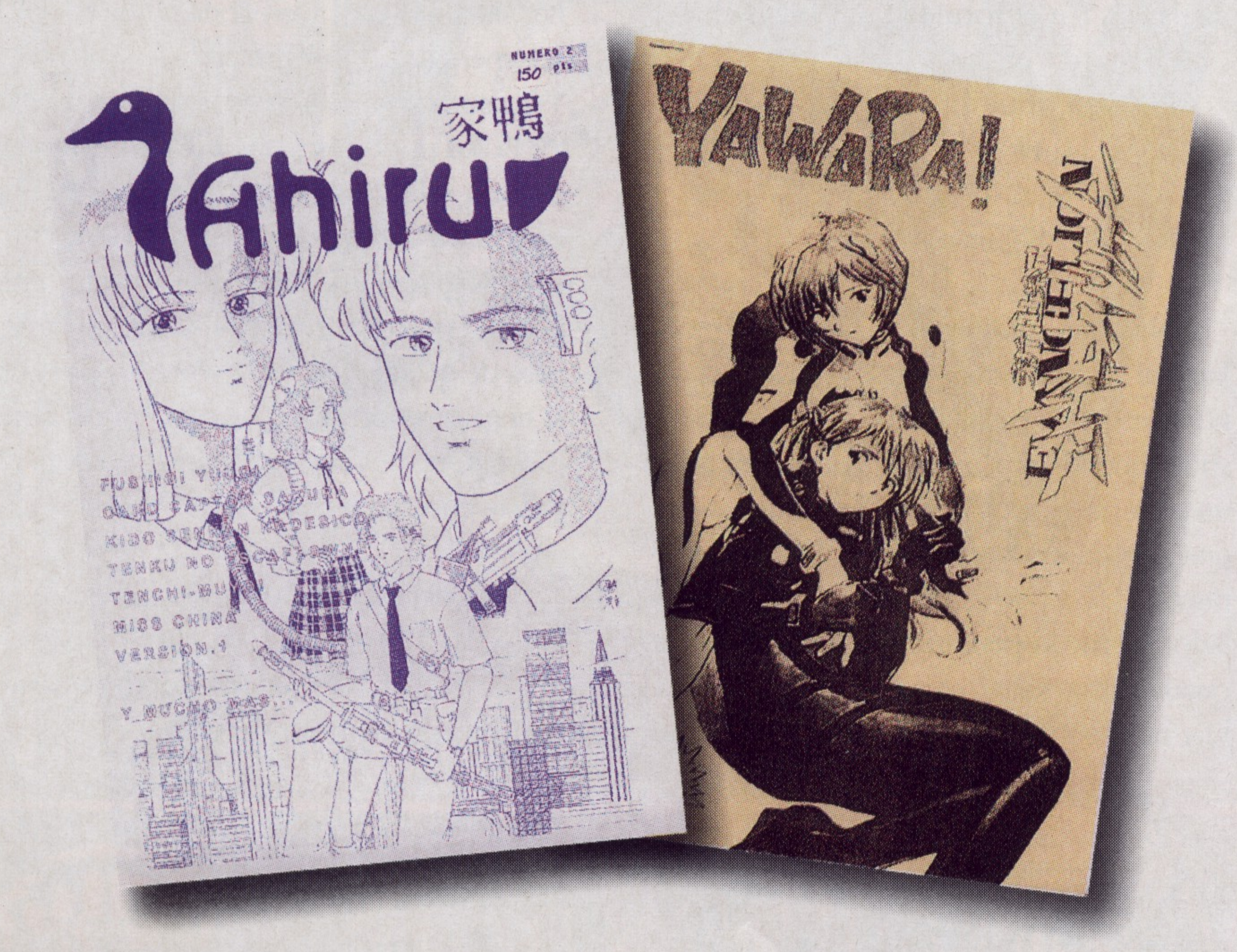
Ahora, lo metes todo en una bolsa, junto con dos grapas y pones una etiqueta que rece "haz tu propio fanzine" (nota: como pille a alguien en el Salón del Cómic que me robe la idea le parto las piernas).

Ha llegado la hora de maquetar. Buscad a alguien que sepa un poco, al menos que para imprimir hay que enchufar la impresora al ordenador. El programa de maquetación por excelencia es el **QuarkXpress**, pero también podéis usar el **PageMaker** o el menos conocido pero no menos potente **Adobe InDesign**.

No hagáis burradas como poner páginas a una sola columna y demás... Tampoco os vamos a dar un tutorial de maquetación, así que buscaros un poquito la vida y copiad diseños de todo tipo de revistas.

LO TENGO MAQUETADO

¿Tan rápido? No me lo creo... vuelve a empezar a leer el artículo y cuando termines igual me fío de tí...



Usar papel o toner de colores es un recurso económico y resultón.



Tenéis que pensar como queréis hacer el fanzine, si haréis fotocopias, fotocopias laser, si lo vais a imprimir en imprenta (no recomendado para tiradas inferiores a 500 ejemplares, en cuyo caso dejaría de ser un fanzine, legalmente hablando). Si váis a fotocopiarlo sacadlo por una buena impresora laser o de chorro de tinta, si no tenéis en algunos establecimientos pueden hacerlo, aunque os cobrarán por ello. ¡¡SORPRESA!! ¿¿Qué son esos márgenes?? ¿¿Cómo puedo evitarlos?? Los márgenes no se evitan fácilmente... hay que aprender a convivir con ellos y tenerlo en cuenta a la hora de maquetar. La solución es imprimir cada página en un papel más grande, un A5 en un A4 y un A4 en un A3... Tened en cuenta que para eso tenéis que imprimir cada página por separado, luego las pegáis en una hoja más grande que es la que usaréis para fotocopiar. Tema que trataremos en próximos números.

VARIOS

Para calcular el precio al que podéis vender vuestro fanzine haced lo siguiente:

- Pedid presupuesto a una copistería o imprenta. Tenéis que decir el número de páginas, el tamaño y la cantidad de ejemplares.

- El precio que os den divididlo por el número de ejemplares (a no ser que os hayan dado precio por ejemplar).

-A ese precio sumadle un 30%, que corresponde a: margen que se quedarán las tiendas por vender el fanzine, número no vendidos y los ejemplares que os quedaréis, la coca-cola que os tomaréis (una para todos) con los escasos beneficios conseguidos.

Y hablando de tiendas... tenéis que preguntarle al dueño que pide por vender el fanzine. Habitualmente se quedan entre un 10 un 20%, que pueden rebajaros si les ponéis publicidad, llegando incluso a no cobrar nada. Que se queden un pequeño margen es justo, por una parte les compensáis las molestias, y por otro os ayuda a hacer el "juego" más realista. Llevad también un cartel publicitario y pedid que os lo cuelguen en el escaparate.

También tenéis que aprovechar los salones para vender, hay mucha gente dispuesta a comprar fanzines... y más si resultan baratos.

No os paséis con la tirada... si es vuestro primer fanzine no hagáis más de 40... y si vivís en ciudades pequeñas aún menos.

Un fanzine de tamaño A4 destaca más que uno A5 (aunque también es más caro).

Procurad por todos los medios que no cueste más de 200 ptas. Dos chapas las suelta cualquiera por probar, pero más ya no... Si tenéis que sacrificar portadas a color hacedlo, os aseguro que venderéis más.

Enviadlo a revistas (sobre todo a Dokan) y editoriales para que os lo comenten, ¡no seais rácanos y mandad al menos dos ejemplares!

Hasta la próxima (que ya veremos cuando toca...)...

Morpheus

FIGURAS DE ACTUALIDAD

Un repaso por las figuras basadas en las series más actuales.

Este mes el artículo se va a centrar en las figuras basadas en algunas de las series más de actualidad en nuestro país, ya sea por su emisión en televisión o por su edición en vídeo. Más concretamente vamos a tocar las figuras basadas en Bubblegum Crisis, Cowboy Bebop, Utena y Escaflowne (todas ellas editadas recientemente en vídeo), y también comentaré de pasada y como curiosidad las figuras basadas en Ao no Roku Go que he encontrado por ahí... De Lain no he conseguido encontrar ninguna de momento, pero estoy en ello.

Empecemos con las figuras basadas en *Bubblegum Crisis*. De esta serie he encontrado por ahí figuras en vinilo de los Hardsuits de las cuatro Knight Sabers, aunque por lo que he podido ver la calidad no era todo lo buena que se podía desear, así que me voy a centrar más que nada en las figuras de resina.



Esta figura está basada en una ilustración de **Kenichi Sonoda** para la serie, que supongo que habréis visto por ahí alguna vez: Priss con el Hardsuit haciéndose pedazos y revelando a la chica debajo. La adaptación a las tres dimensiones no es todo lo buena que debería (aparece quizás demasiado cabezona, y el movimiento de las manos no convence nada), aunque puede que sea cosa de la foto (esta es la mejor que he podido encontrar). Está a escala 1/8, y sale por unas 8.000.



De nuevo Priss en su Hardsuit (esta vez entero). En el brazo izquierdo lleva una especie de cañón montado que no recuerdo haber visto en el anime (aunque tengo que reconocer que no he visto la serie entera todavía. Tiempo al tiempo), pero el efecto general de la figura es bastante bueno. La única pega que le veo es que la cara no se parece a los diseños de **Sonoda**, pero bueno. 9.000 pelas. Escala 1/6.



Y de la nueva adaptación de la serie, *Bubblegum Crisis: Tokyo 2040* están empezando a aparecer figuras también. Aquí tenéis las dos primeras de las que tengo noticia. Son bastante fieles a los diseños originales (que a pesar de no ser del **Kenichi Sonoda** son bastante buenos, por lo menos a mi la nueva Nene Romanova me gusta más que la antigua :P), y captan bien el espíritu. Quizás un poco estáticas, pero bien por lo general. Escala bastante grande (1/5).



Pasamos ahora a *Cowboy Bebop*, una de las mejores series que he visto últimamente. Aquí tenemos a dos de los protagonistas: Spike Spiegel y Faye Valentine. La figura de Faye no es ninguna maravilla (un tanto desproporcionada, diría yo), pero la de Spike está bastante conseguida.



Spike Spiegel en solitario. De esta figura a lo único que le pondría pegas es a la cara, que no se parece en nada al original (algo falla ahí), pero la postura capta bastante bien el espíritu del protagonista. No se por qué, pero parece que se esmeran más en las figuras femeninas que en las masculinas (aparte de que hay una cantidad mucho mayor). Quizás por eso no hay ninguna de Jet Black, el compañero de Spike. Está a escala 1/7 (mide unos 29 cm más o menos).



Esta ya es algo mucho mejor. Faye Valentine pistola en mano en una pose un tanto provocativa. La verdad es que no puedo ver nada a lo que sacarle defectos, porque aparte de que es clavada al original del anime, la pose es bastante original, y la expresión de la cara muestra muy bien la personalidad. Ein, el Welsh Corgi va incluido en el set, rascándose una oreja y todo (y también esta realmente bien). Escala 1/6.



Y de nuevo Faye, en este caso sentada sobre un antiguo tocadiscos (quizás una referencia al carácter algo "retro" de la serie en si). No se parece tanto al original como la anterior, pero tampoco está nada mal. Escala 1/8, unas 9.500.



Y cambiamos de serie. Pasamos ahora a *Escaflowne*. De los robots de esta serie hay por ahí multitud de kits de plástico, tanto del Escaflowne en si como del Scherezade de Allen, como del resto de los guymelef, y a unos precios realmente asequibles (no llegan a las 1500 algunos). Pero yo soy de la opinión (solo una opinión, ojo) de que los kits de plástico de cualquier serie tienen siempre un aspecto un tanto "mecánico", comparados con el original de la animación (quizás eso demuestra de que el original no debería poder moverse como lo hace en la serie). La figura de resina o de vinilo es más cara, pero al final queda mejor (después de todo, uno siempre paga por la calidad). Un ejemplo de esto estaría en esta figura del Escaflowne, en una postura difícil de conseguir en un kit de plástico. Sale por unas 8.000 pelas, y mide unos 15 cm de alto.



Y sorprendentemente de esta serie es difícil encontrar figuras de los personajes. De la única que he conseguido encontrar alguna es de Merle (mataría por una de Folken Fanel con la capa mostrando el brazo mecánico). Por lo menos la figura en si esta bien, así que... Escala 1/8, unas 8000 pesetas.



Vamos con otra cosa: Utena con el traje que usa durante los combates de esgrima. Aunque a primera vista parezcan la misma, son dos figuras distintas (parece que los escultores no estaban demasiado creativos ese día). La figuras no están nada mal, aunque la pose de ambas (que es casi la misma) me resulta algo estática (siempre me han gustado las figuras en movimiento, o con movimiento, que no es lo mismo).



Escala 1/6 las dos, y unos 10.000 machacantes la primera (de la segunda no he conseguido averiguar el precio). Como nota, la segunda es de **Takeshi Miyagawa**, que ya he mencionado antes en algún otro artículo.



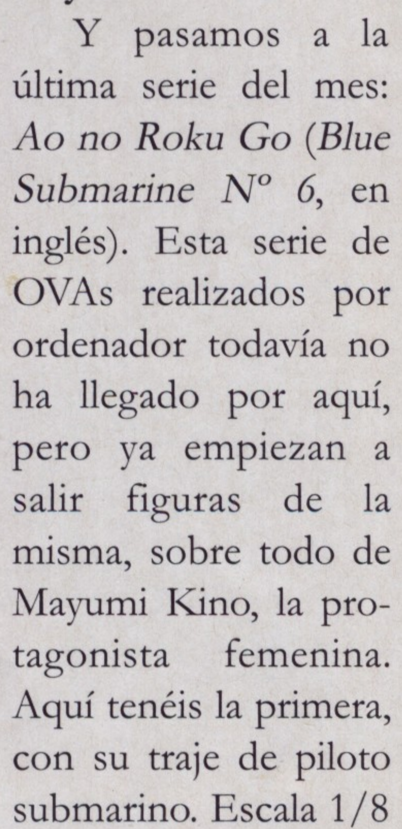
Esta me gusta un poco más... No se, básicamente es la misma figura que las dos anteriores, pero tiene una postura más dinámica que las anteriores (o por lo menos a mi me lo parece). Escala 1/6, esculpida por **Akira Sasaki**.

Y la otra en discordia: Anthy, con el vestido largo con el que aparece cuando va a empezar un combate a espada.



La pose así medio sumisa le pega mucho al personaje, desde luego.

Escala 1/6, esculpida por **Satoshi Miyama**.



Y pasamos a la última serie del mes: *Ao no Roku Go* (*Blue Submarine Nº 6*, en inglés). Esta serie de OVAs realizados por ordenador todavía no ha llegado por aquí, pero ya empiezan a salir figuras de la misma, sobre todo de Mayumi Kino, la protagonista femenina. Aquí tenéis la primera, con su traje de piloto submarino. Escala 1/8



Y esta por lo menos es original, aunque la expresión de la cara no está muy conseguida (puede que sea de la foto, pero no se, no se...). Escala 1/6, unas 12.000 y pico.



Y para terminar por este mes tenemos esta figura. De cualquier serie, siempre se encuentra alguna figura que le hace a uno decir: "Jo, es realmente clavada al original." Y en este caso y para este anime se trata de esta figura. La cara y la expresión son realmente iguales a las de la Mayumi original animada. El detalle del traje es muy correcto (aunque quizás el color con el que está pintada sea demasiado gris, pero es cosa del pintado), y la pose da una sensación de vida muy acertada. ¿Se nota mucho que me gusta? Escala 1/8, y sale por unas 10.000 pelas.

Y ya está. El mes que viene mas.

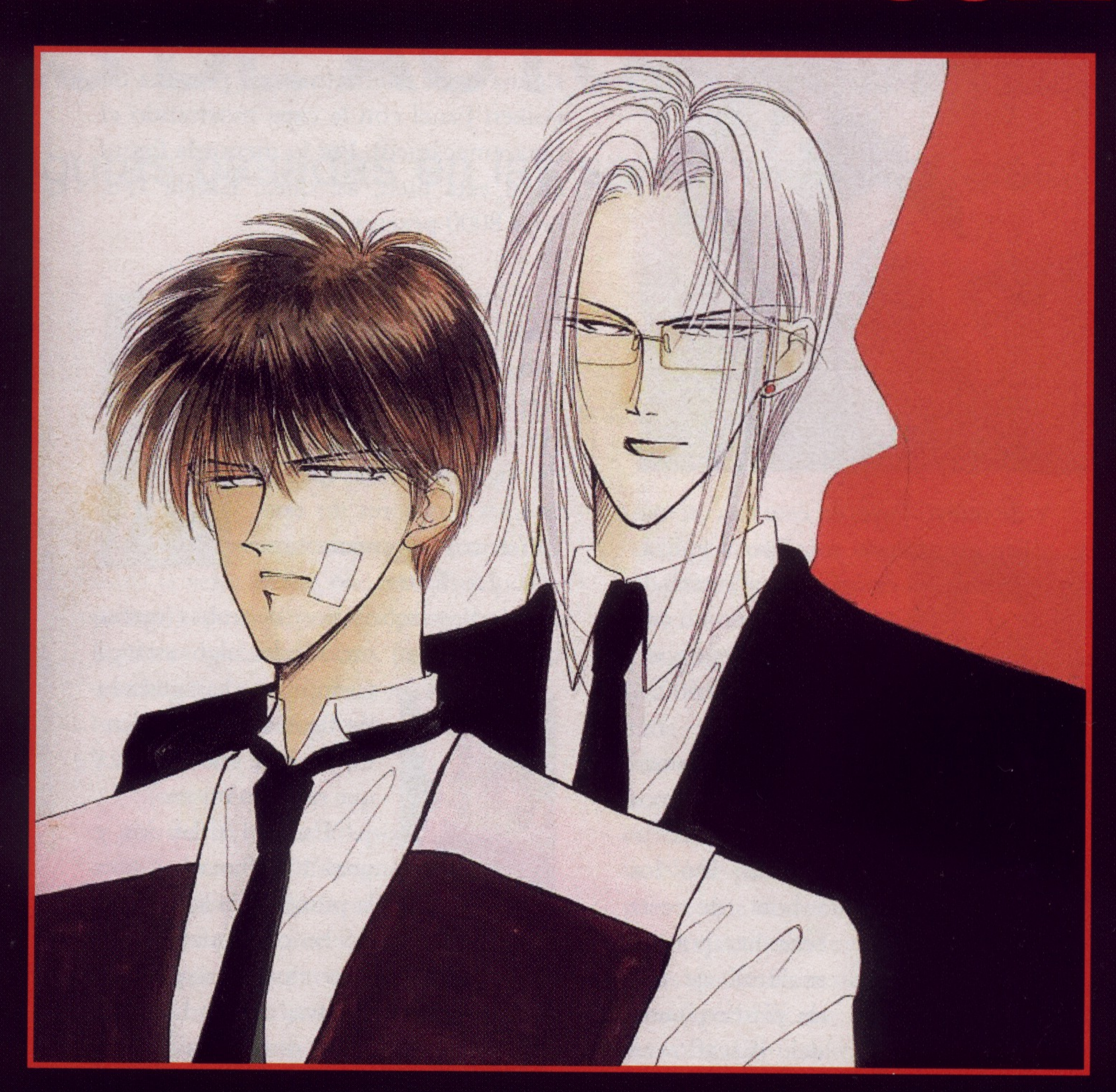
David Rodríguez Moyano
a.k.a The Master

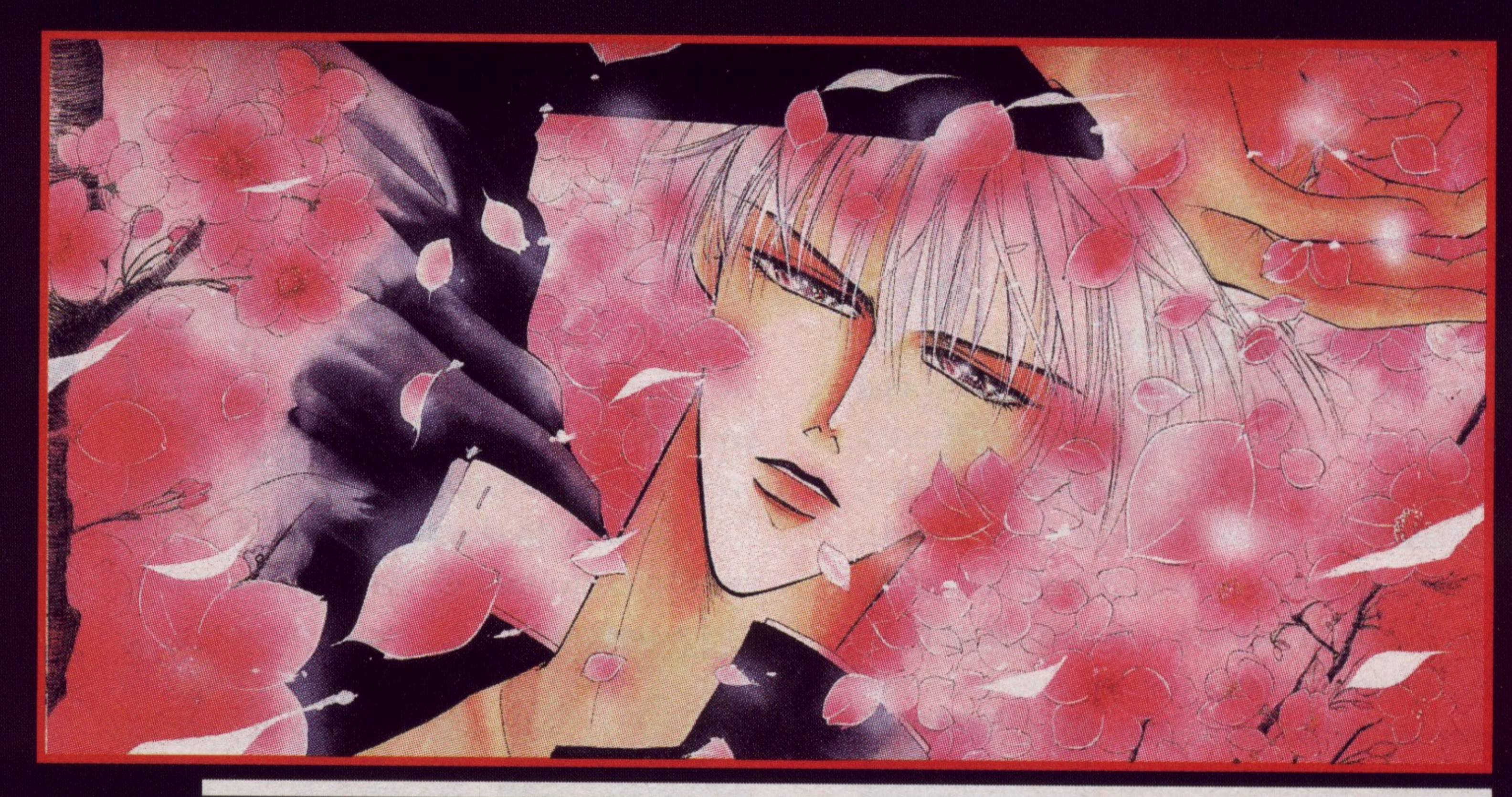
GENERACIÓN ZETSUAI

Minami Ozaki puede enorgullecerse de haber escrito uno de los pocos títulos yaoi que por lo menos *suenan* en occidente. *"¿Zetsuai? ah, sí, la de los maricones"*. Pero no, al contrario de lo que se pueda pensar, no se trata de otra serie yaoi más, y su fama no se debe a ser la primera de este tipo que traspasa las fronteras de Japón, más bien al contrario: si lo hizo fue por méritos propios. *Zetsuai* demostró que un título bishonen-yaoi podía vender tanto o incluso más que los demás grandes géneros del manga, y fue el encargado de destapar la fiebre yaoi en el mercado japonés. No sólo eso, sino que seguramente si estás leyendo una sección yaoi en esta revista es por culpa del fenómeno boca-boca que generó la presencia en un principio tímida de este manga en las estanterías de alguna librería especializada occidental.

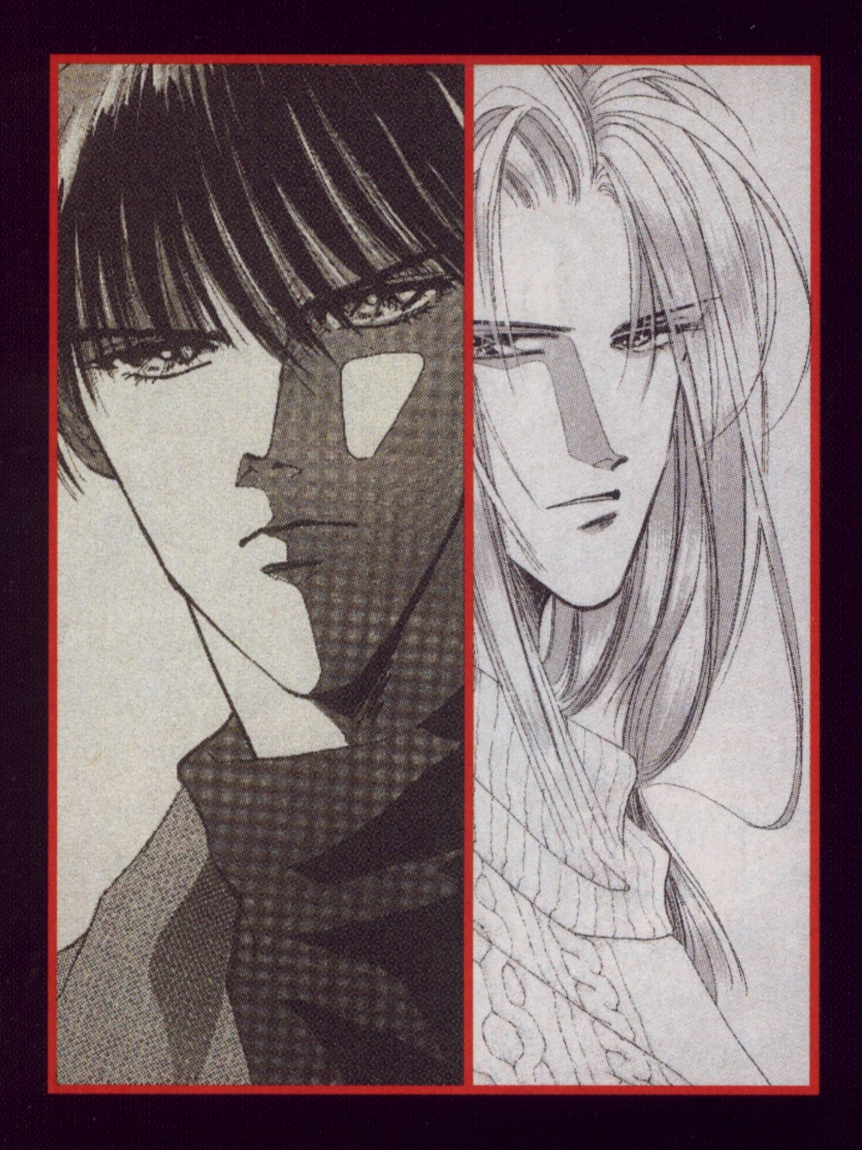
La personalidad del dúo protagonista, la estudiada exageración del dramatismo y el grafismo simple y desadornado pero a la vez expresivo convirtieron a las páginas de la joven **Minami Ozaki** en un gran éxito de ventas en Japón. Poco a poco la serie ha ido calando en los aficionados y, además de las toneladas de chicas, cada vez más chicos se liberan de sus complejos para disfrutar de una serie que, más allá del sexo de los protagonistas, rebosa calidad. Hoy, en su décimo aniversario y afrontando nuevos horizontes sin visos de alcanzar un final, seguimos leyendo la historia bajo el nuevo nombre de *BRONZE: Zetsuai since 1989*, fascinados como el primer día en que abrimos llenos de curiosidad aquel tomo con aquel chico de pelo largo que lloraba sangre en la portada.

Pero, ¿qué tiene *Bronze* que vuelve locos a sus fans (que ya hemos dicho que no son solamente chicas ni tampoco sólo gays, con lo que se derrumba la teoría de que es porque salen tíos buenorros)? Resumir las más de 2500 páginas publicadas en





Este mes en adult zone nos vestimos de gala para tratar la obra más importante del manga de chicos guapos. Zetsuai 1989 y su secuela BRONZE: Zetsuai since 1989 son los dos títulos imprescindibles para todo aquel que se precie de saber un poquito sobre yaoi.







ya cerca de 12 años es algo prácticamente imposible, y el argumento general a estas alturas es ya del dominio público: Koji es una gran estrella del rock que ha quedado marcado toda su vida por la imagen de una chica impetuosa jugando al fútbol que vio una tarde hace mucho tiempo. La chica resulta ser chico, y la historia se centra en los intentos de Koji por conseguir un amor tan poco usual. Evidentemente esa fue la premisa inicial de la historia, y actualmente puede decirse que el manga trata de la vida en común de la pareja y de los problemas que los carácteres de cada cual y sus respectivas familias y carreras aportan a la relación.

En realidad no solamente se trata de la historia trágica y retorcida de unos personajes atrapados en un insano amor obsesivo (ninguno puede llegar a imaginarse la vida sin el otro y en varias ocasiones han intentado suicidarse o matarse ante una circunstancia adversa); además del guión, ya la parte gráfica nos avisa de que no estamos ante un manga yaoi de esos que la **BeBoy Comic** saca como churros cada mes. **Minami Ozaki** es una artista grandiosa y domina a la perfección las técnicas del dibujo. Juega mucho con las parafernalias cristianas e incluso nazi, pero todo esto se limita a algunas ilustraciones promocionales que van mucho con el tono trágico de la historia que nos cuenta.

LO QUE PUEDES ENCONTRAR

Actualemnte han salido al mercado 16 tomos de la historia. 5 corresponden a la primera parte, *Zetsuai*, y 11 a la secuela que sigue publicándose a ritmo irregular en la revista **Margaret**: *Bronze*. Este es el material básico, pero hay un sinfín de productos más sobre esta serie, y no sólo merchandising: También sigue habiendo más manga: un único volumen especial llamado *Bad Blood* que cuesta 500 yen publicado en invierno de 1992 que recoge cinco historias que dramatizan algunas canciones de Koji. (*Bad Trip, Version, Bad Blood, Bad Drug y Zodiac*). Y por si os quedara mono de viñetas de la **Ozaki**, existen en el mercado alrededor de 100 dojinshis autoeditados por ella o su club de fans (Club Doll) desde 1983 hasta la fecha. Todos estos mangas tienen una edición limitada y numerada muy cuidada con tapas de plástico o cartón corrugado, transparencias o letras de oro.

Existen tres libros de ilustraciones: el más antiguo se llama *GØD* y el segundo, todo un artículo de culto que lleva ya múltiples ediciones, *Zodiac*. El último libro de ilustraciones también ha sido reeditado muchas veces y es especialmente raro de encontrar en occidente. Se llama *Akuratsu*. También hay un artbook reciente con imágenes del anime a todo color que es muy recomendable titulado sencillamente *BRONZE*; y finalmente existe un especial de la revista **Puff** en el que se repasaban los primeros 8 años de la serie resumiendo la historia hasta aquel momento que, aunque no se trate de un artbook propiamente dicho, contiene diversas ilustraciones exclusivas además de una extensa entrevista a **Minami Ozaki** e incluso, para los más cotillas, un plano de su casa.

En cuanto a merchandising, podréis encontrar desde tarjetas telefónicas hasta pañuelos, pasando por relojes, cazadoras ¡y hasta palillos desechables con funda de papel con Izumi y Koji!. Son muy recomendables los calendarios y el juego de postales llamado *Neo Egoism*. Lo más fácil de encontrar en España son CDs de música.

Otro cantar son las 3 OVAs editadas en Japón, una para cada parte de la serie y otra con seis videoclips de Koji Nanjo. Inéditas en Europa y USA, un artículo de coleccionista. Vale la pena acercarse a Zetsuai por cualquier medio.

Xavi Altayó
takuto@teleline.es

FÓRUM OPINIÓN



Podéis opinar sobre lo que os venga en gana, pero por favor, utilizad un lenguaje correcto y no difaméis a otras personas.

Enviad vuestra opinión a:

Forum Opinión - Revista Dokan
Ares Informática, S.L.
Avda./ Mare de Deu de Montserrat 2 bis
08970 Sant Joan Despí (Barcelona)

Intentad no extenderos más de lo necesario, así podremos recoger muchas más opiniones y hacer la sección más variada.



Para mí el mundillo es muy importante y estoy feliz y contenta (¡¡abuelito dime tu!!) de que pueda informarme por tantos lados de un país tan lejano como Japón... pero tan lejos está como el resto de Europa. A ver ¿quién me informa a mí hoy en día del cómic Europeo? Nadie. El manga se ha puesto de moda (gracias a Dios) pero es que la gente de cómic europeo a lo máximo que llega es a *Tintín* o *Asterix*. ¿Y *Spirou y Fantasio*? ¿Y *Blake y Mortimer*? ¿y *Harry Dickson*? ¿Y *Barelli*? ¿Y muchos otros? No solo son desconocidos sino que van aún más caros que el manga (que es mucho) es que asín no se puede un@ ponerse en serio ni en el manga ni en el europeo. De una que está más pelada que una rata,

Bet

Desde hace y algún tiempo me da la impresión de que los fanzines ya no son lo que eran. Antes se ponía mucho empeño e ilusión en sacar adelante una publicación de fotocopias a través de la cual compartir nuestros conocimientos. Me acuerdo de los primeros Mangazone, el Minami o el Kimagure... Estaban muy currados y se veía que sus componentes le habían dedicado bastante tiempo. En cambio ahora solo veo una inundación de panfletos hechos de mala manera, copiando información de las revistas del medio o de internet, tan solo por el hecho de hacer un fanzine, como si por no hacerlo no se fuera lo bastante otaku.
Por otra parte, ¿hacen falta fanzines ahora que hay tantos medios que nos informan sobre el manga y el anime? Me refiero, claro está a los fanzines de información. Los de historietas son otro mundo.

Matute McLoud (Tomelloso, Ciudad Real)

Quería decirle a "una persona normal" que no tiene ni idea de lo que está hablando. A lo mejor él ha conocido a algún otaku muy raro, pero no todos somos así. Además, yo prefiero gastarme el dinero en mangas que no en drogas o cervezas. Seguro que el también tiene alguna afición "rara" que no esté bien vista por la sociedad, y nosotros no le insultaríamos por ello. Hay que ser tolerantes y si algo no nos gusta simplemente ignorarlo. Si vio a alguien "raro" en el Salón del Manga seguramente no se dio cuenta de que allí se va uno a divertirse, igual que a las fiestas del pueblo, donde se hace tanto o más ridículo que en un Salón, y seguro que eso no le parece mal.

Mireia González (Getafe)



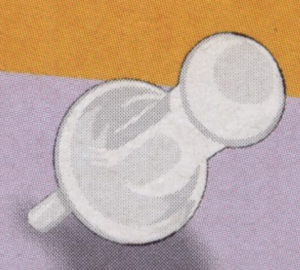
AVISO A LOS NAVEGANTES. ESTA CARTA HA SIDO ESCRITA EN UNOS MOMENTOS DE INSPIRACIÓN EN CLASE DE FILOSOFÍA

Vivimos en un país hipócrita e ignorante... y conclusiones como estas se obtienen de algunas estupideces como las quejas de las APAs, que si el rol es malo.. mira lo que han hecho esos chicos (claro, lo hacen unos... y lo hacemos todos ¿a esto no se le llama ignorancia? ¿vosotros qué opináis? Y que si una alumna con un profesor en *La Familia Crece* (*Marmalade Boy*). Que si en *Pokemon* unos chicos han sufrido un ataque de epilepsia, que si... que si... que ocurre ¿es que solo saben criticar eso? Y que pasa con las telenovelas que ven después de comer, claro... ahí todo es normal, fulanito sale con menganita, pero claro, como le deja de gustar la maa porque ahora se quiere casar con citanita... -_-U y después el fútbol, unos tíos dándole patadas a un balón y de repente uno empuja a otro, comienzan a pelearse... y eso no es violencia y aún le dicen a sus hijos "mira hijo, aprende" y aún por encima llega Navidad y le compran al hijo aquel soldado superequipado con la metralleta, los cuchillos.. y a su dulce niña le regalan yna Barbie y un Ken para que los ponga a hacer lo que ha visto el día anterior en una película no recomendada para menores de 18 años y como estas muchas otras cosas... bueno los culpable no son solo las APAs, también hay que incluir a gente como "una persona normal" gente tan ignorante que seguramente le da a la botella, se fuma tres cajetillas diarias y se gasta la mayor parte de sueldo que ha cobrado este mes en un puticlub (con respeto) y la verdad yo prefiero comprarme unos cómic, mangas, tebeos o como prefiráis llamarlos no gastarme mi dinero en todo eso, además no se que será peor si "babear delante de unos monigotes en blanco y negro" o babear con una Playboy desde mi punto de vista no muy educativa, y bueno mejor será que vaya cortando el rollo porque está más que visto que este es un país hipócrita e ignorante.

BeCKY

Becky9@latinmail.com

P.D. La revista está muy bien y esta sección me gusta en especial porque sobre todo sirve para dar a ver que los otakus revolucionaremos el mundo xD.



A una "persona normal":

Desgraciadamente he llegado tarde, pues son muchos los que le han contestado, verás, a mí me gusta el cine, no solo el de tiros y explosiones, sino también el buen cine, la literatura, tengo mis amigos, me gustan las chicas, jugar una partidita de vez en cuando a la consola, curso mis estudios de F.P. de electrónica, vamos, que a ojos de una persona soy alguien normal; no me gusta el fútbol, bueno, también hay gente a la que no le gusta. Ah, se me olvida, me encanta el manga, el anime y la cultura japonsa; ¡Oh no! ¡Eso significa que soy un bicho raro!

Seamos serios, cada uno tiene sus gustos y aficiones, a unos les gusta coleccionar sellos, a otros les apasiona el fútbol o el baloncesto, los hay que les gusta la literatura, la música, todos somos diferentes y normales; ¿a quién conoces tu que le guste el manga?, por tu forma de hablar a nadie o a alguno de esos piraos que hay por ahí, pocos, pero los hay. Yo respeto tus gustos (que me gustaría saber cuales son, así podríamos tomar ejemplo y convertirnos en una persona normal e intolerante como tú).

Y por último dar mi apoyo y respaldo a las opiniones de Yuichan, Alfonso Ginés, Alfonso Sexto, a Estefanía y a todos los que consideren a "una persona normal" un sujeto ignorante, intolerante y desinformado.

Antonio Salmerón



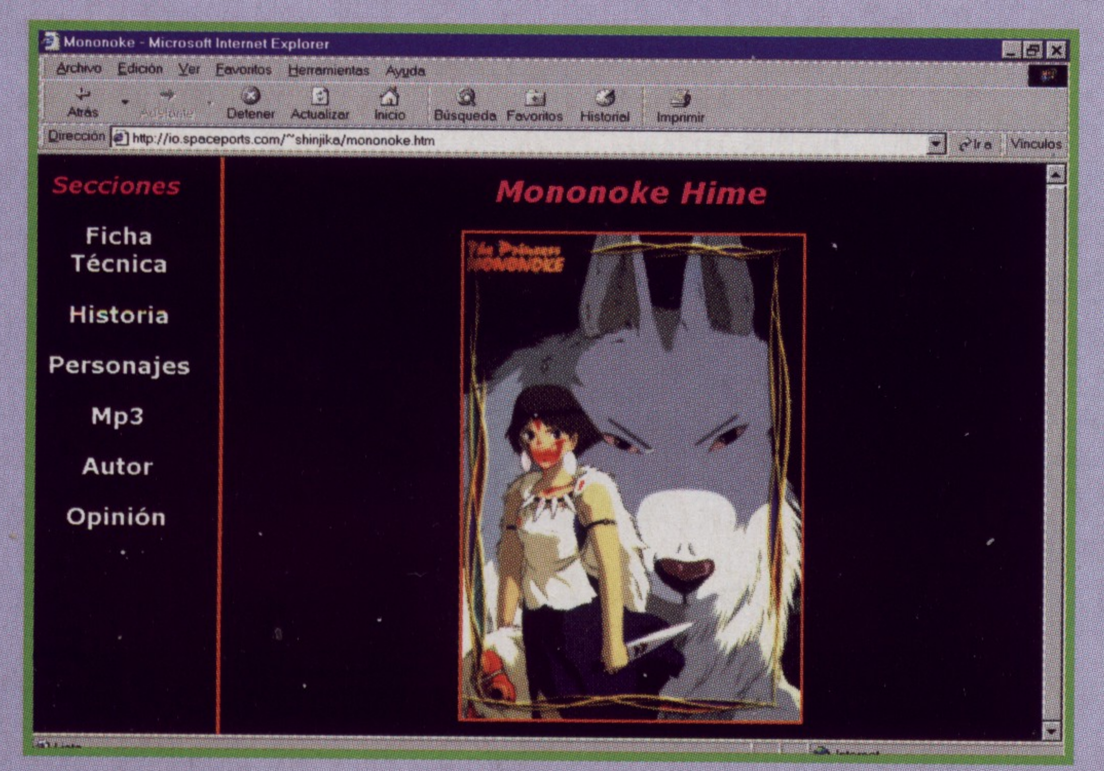
De nuevo con vosotros un mes más, con un montón de webs de nuestros lectores, que van perdiendo la timidez y nos muestran su trabajo. Noso-tros apoyamos vuestro trabajo, así que seguid enviándonos las direcciones de vuestras webs.

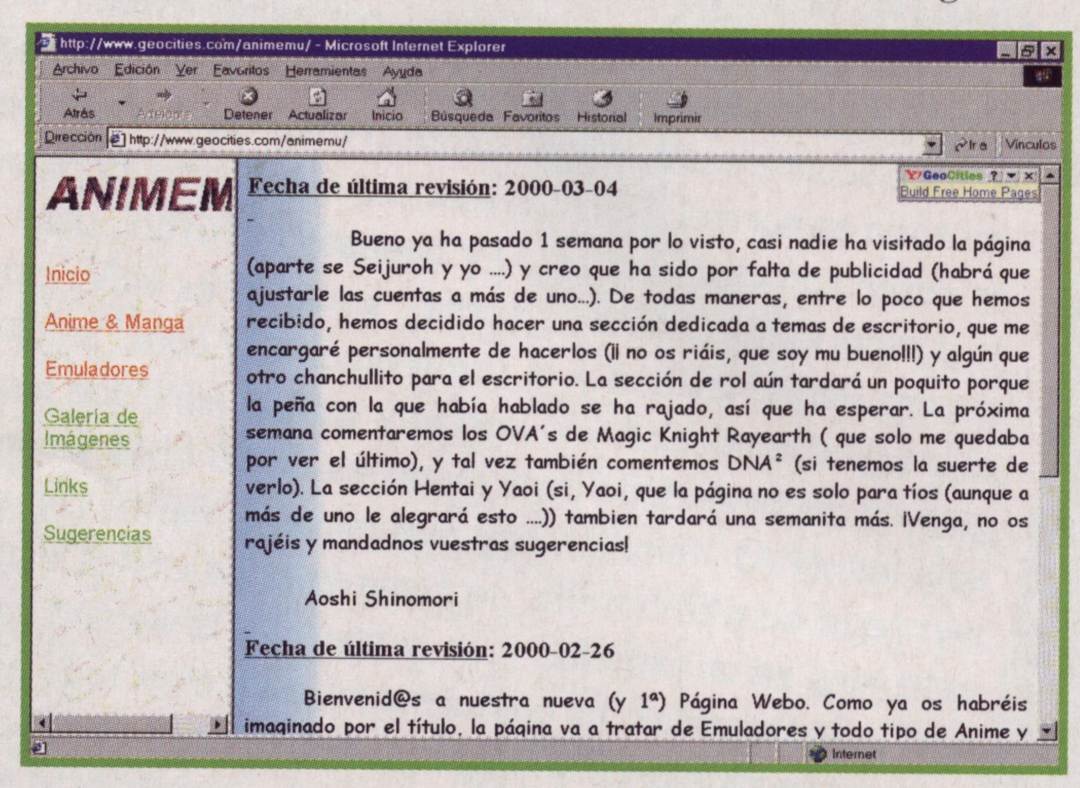


EL TEMPLO DE POSEIDON

http://io.spaceports.com/~shinjika/

Lord Neptuno es un lector argentino que nos ha pedido que reseñemos su web. Lo cierto es que rebosa información por todos lados. Se comentan mangas y animes como *Sailor Moon*, *Saint Seiya*, *Mononoke Hime*, *VGAi*, *Ranma...* y bastantes más. Cada una de ellas con mucho información sobre los distintos formados en los que ha visto la luz (manga, anime, art books...), además de fichas de personajes, autores... También incluye MP3 y ROMs de videojuegos para emuladores, y para los más pícaruelos algunas galerías hentai. Muy interesante, de visita obligada.





ANIMEMU

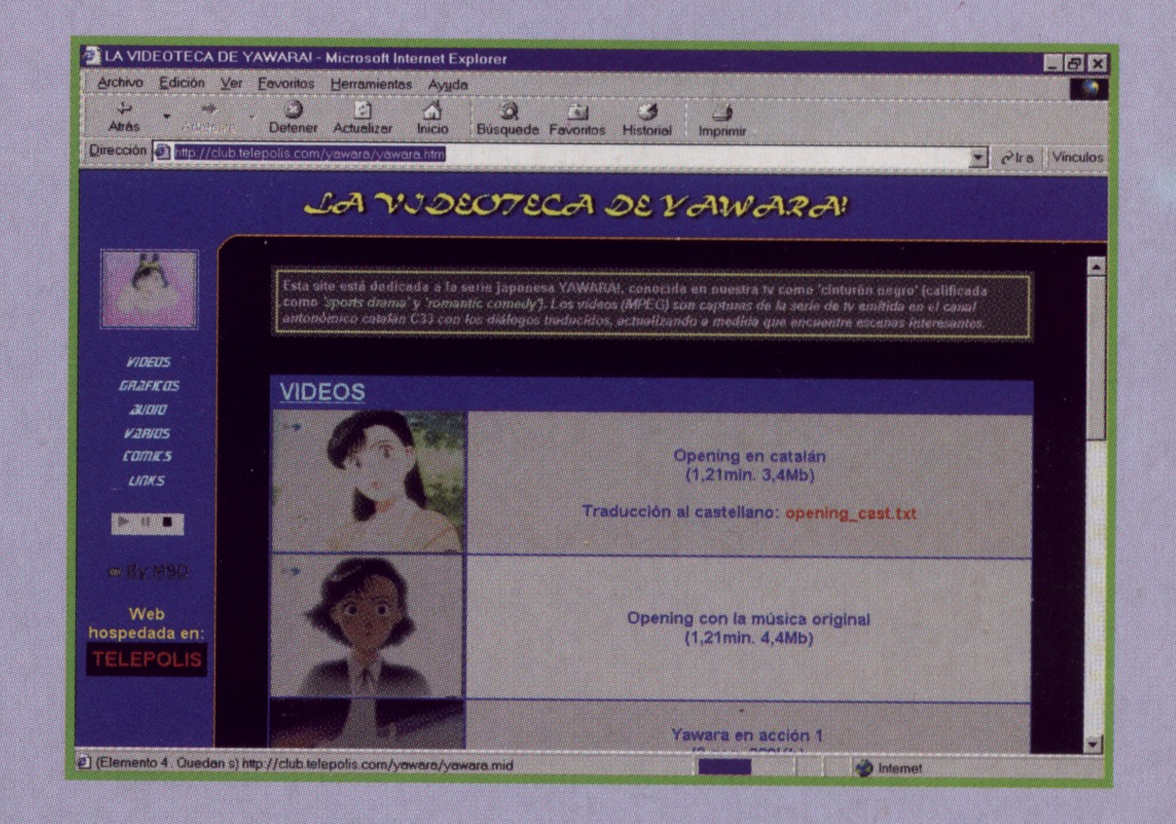
http://www.geocities.com/animemu/

Otra web de un lector. Información sobre algunos animes de actualidad en España *(Ruroni Kenshin*, *Pokemon*, *Bakuretsu Hunters...*), así como una galería de imágenes yotra de ROMs para emuladores. Tampoco se deja de lado la típica sección de links de anime y videojuegos o emuladores.

LA VIDEOTECA DE YAWARA

http://club.telepolis.com/yawara/yawara.htm

Más webs de lectores, no os quejaréis de que no os hacemos caso... Aquí podemos encontrar un montón de vídeos, gifs animados, música en formato midi, skins para winamp, links a tiendas donde comprar el manga... De todo, y todo

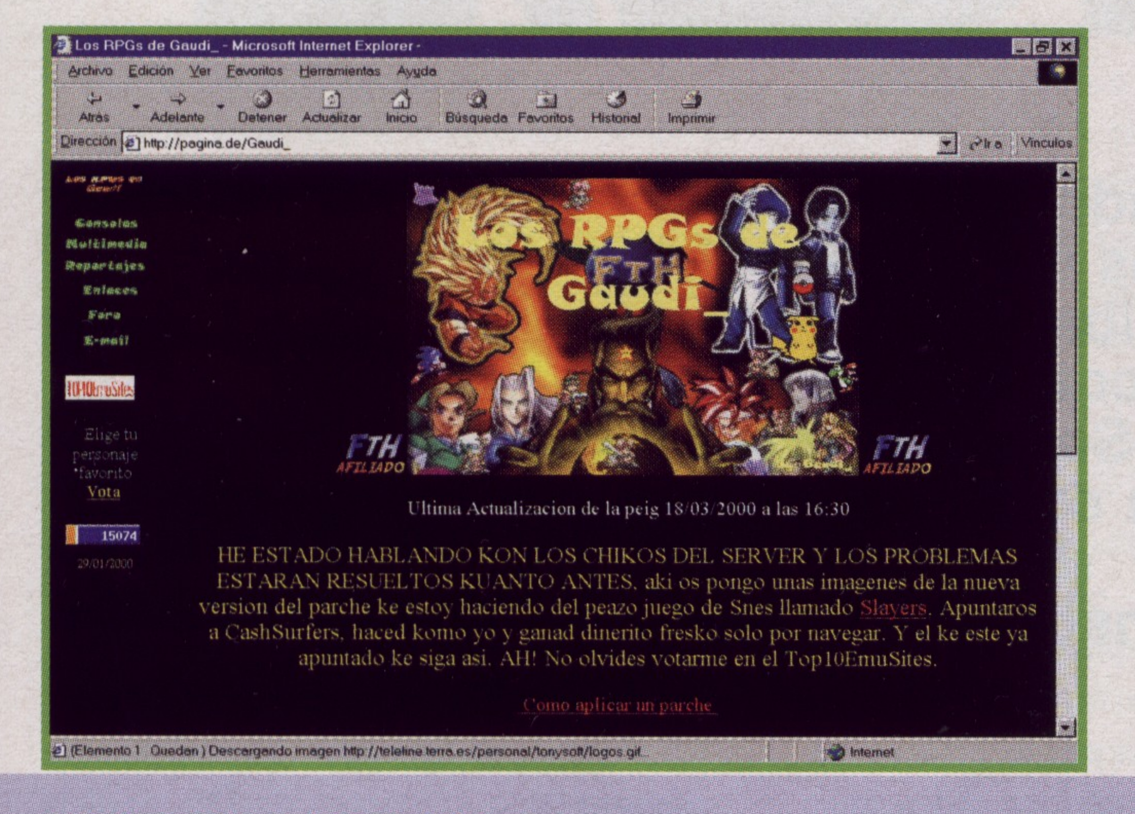


dedicado a esa gran serie que es *Yawara*. Sin duda una delicia para los fans radicales de esta serie.

LOS RPGs DE GAUDI

http://pagina.de/Gaudi

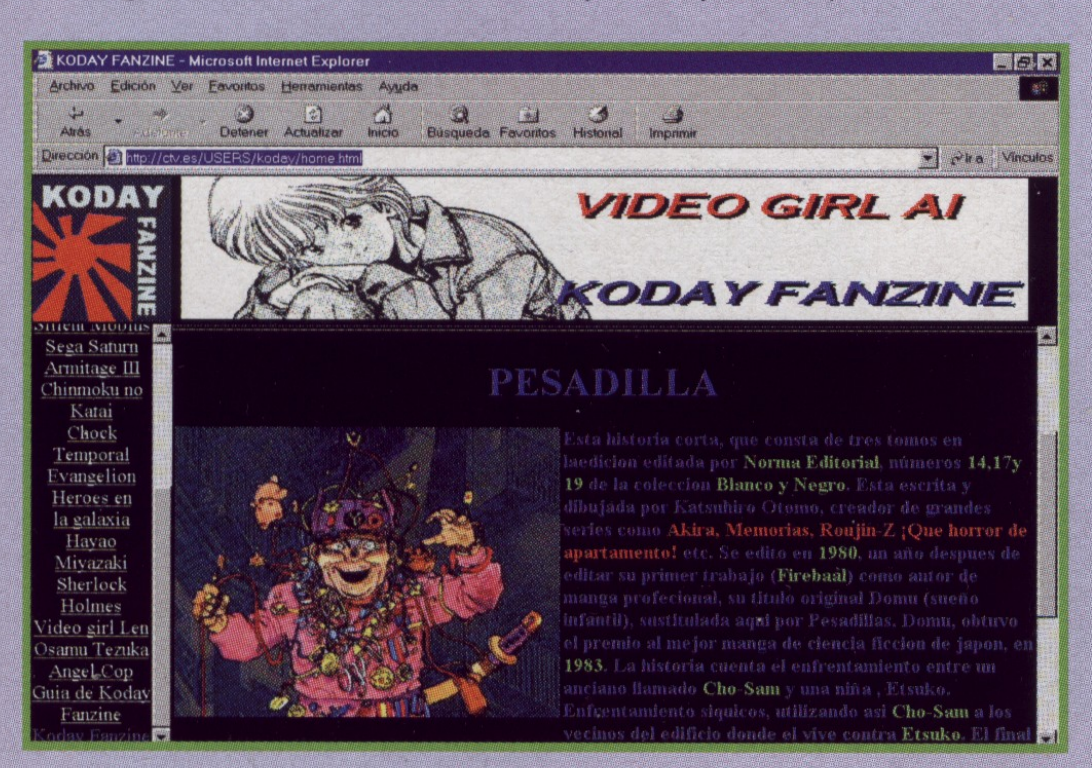
Gaudi nos hace llegar la URL de su web, repleta de ROMs de juegos de rol para consolas como la **Super Nintendo**, **Megadrive** o **Gameboy**. Y lo más interesante, con parches para traducirlos al inglés o castellano, ya que participa en un grupo de traducción de ROMs al castellano. Allí podréis encontrar bastantes juegos RPG basados en manga, por fin en cristiano, como el de *Slayers* de **SNES**. Un aplauso a su iniciativa.



KODAY FANZINE

http://ctv.es/USERS/koday/home.html

Impresionante el listado de títulos tratados en esta web. Aunque la información es un poco escasa, tipo sinopsis. A pesar de ello vale bastante la pena. Encontraréis información se series poco habituales (*Sherlock Holmes*, *Area 88*, *Pesadillas...*) además de las conocidas de toda la vida y autores consagrados (*Osamu Tezuka*, *Hayao Miyazaki...*).



Un momento... el jefe me llama... ay dios... ¿qué habré hecho? Esperadme un momento...

...

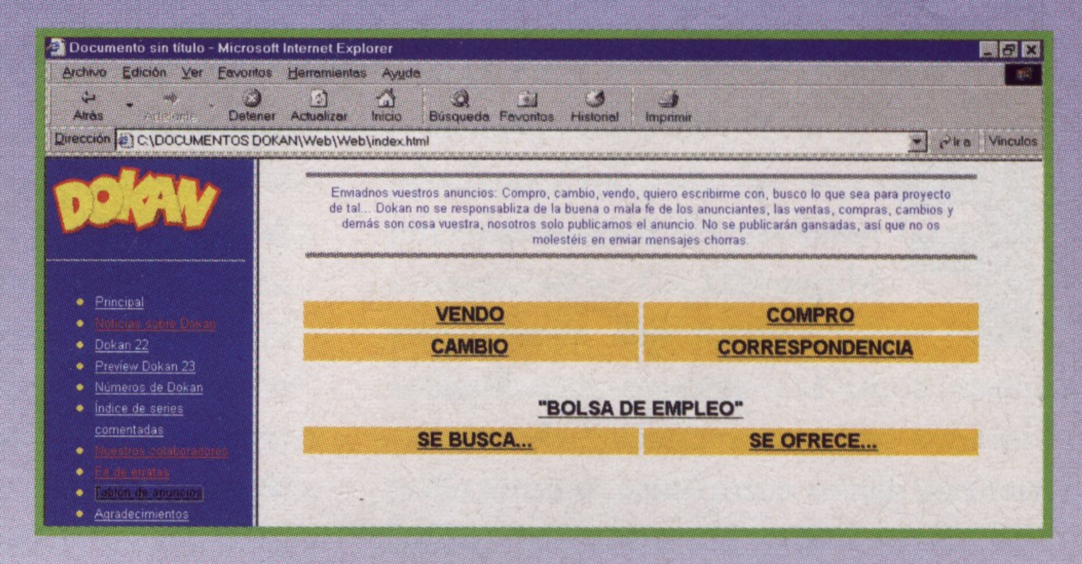
Uf... eran buenas noticias... algo que muchos esperabais hace tiempo...

¡LA WEB DE DOKAN!

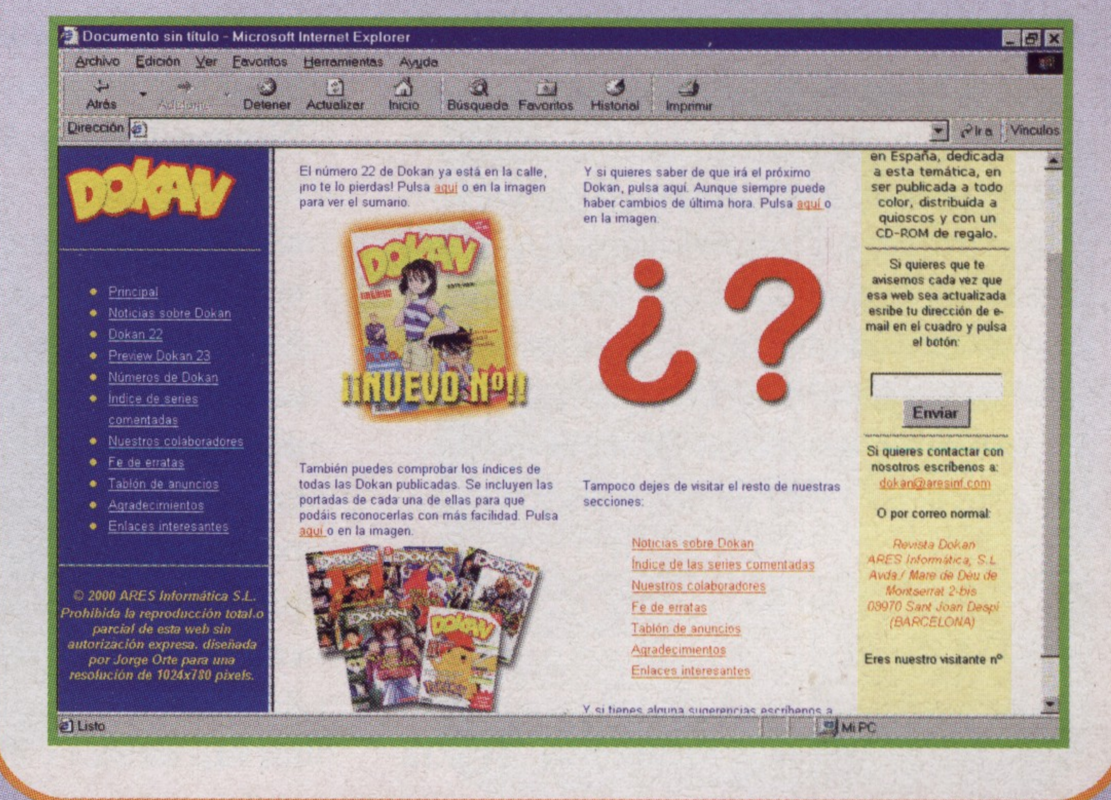
Dice que se ha cansado de esperar y que la está haciendo el mismo, aunque para cuando leáis estas líneas seguro que ya está en funcionamiento.

En ella podréis estar al tanto de la evolución de cada número de **Dokan** mientras se realiza, podréis poner anuncios, leer las aventuras y desventuras de nuestros colaboradores (y saber algo más de ellos) así como acceder a los índices de cada uno de los números publicados ¡y por publicar! Ya que se harán avances de los números de **Dokan** que aún no estén en los quioscos. Por lo pronto os dejamos unas imágenes de avance...

Morpheus



Tened en cuenta que se trata de una versión incompleta y puede sufrir muchos cambios.





El mes pasado nos quedamos reseñando la historia de una de las principales compañías del entretenimiento de nuestro tiempo: SEGA. Íbamos por la aparición de la Megadrive y su mascota, Sonic. El primer juego del erizo azul, Sonic The Hedgehog, dio un fuerte empujón a la compañía, permitiéndole continuar con la idea de Hayao Nakayama: renovación tecnológica constante.

Fue a raíz de esto cuando se produjo el nacimiento del **Mega-CD**; un periférico para **Megadrive** que incorporaba a esta todo los avances tecnológicos logrados por la compañía. Saltó al formato de discos compactos, incorporó el *Full Motion Video* y el sonido con calidad CD (lógico) elevando enormemente la calidad y extensión de los juegos. Llegaron a existir tres versiones diferentes del **Mega-CD**. Dos de ellos se adaptaban a la forma de los dos modelos existentes de **Megadrive** (uno colocándose debajo y el otro al lado); y el tercero era el **Sega CDX**, una **Megadrive** y un **Mega-CD** en uno solo, y del tamaño de un DiscMan. Desgraciadamente, este último, una maravilla de la tecnología, no llego a salir de las fronteras niponas.

Mientras, en los salones recreativos, **SEGA** destacaba sacando sin parar juegos de gran calidad basados en sus propias placas (desde el **System 16**, **24** *o* **32** a la **Naomi**, pasando por la **Titan** o las **Model 1**, **2** *y* **3**). Es el caso del primer arcade completamente 3D, *Virtua Racing* (1992) o del primer juego de lucha 3D, el *Virtua Fighter* (1993), que continuaban con los éxitos cosechados antaño por títulos como *Hang-On*, *OutRun*, o *AfterBurner* (1985-1987 respectivamente)... todos ellos fruto del genial **Yu Suzuki**.

Tras esto, la aparición de la **Game Gear** en respuesta a la **GameBoy** de **Nintendo** y **la Atari Lynx** que aun con unas especificaciones claramente superiores (pantalla a color, compatibilidad con **Master System**, mediante un adaptador, cartuchos de hasta 4Mbits...) no logró equiparar en éxito a la enana de **Nintendo**. La pantalla a color DEVORABA las pilas, y era demasiado grande como para meterse en un bolsillo, pero consiguieron unas ventas razonables y el posterior adaptador de TV (que aun conservo) fue todo un acierto. Por cierto, es precisamente en detalles como este donde te das cuenta verdaderamente de la increíble diferencia que hay entre **SEGA** y el resto de compañías... ¿dónde antes, o después, se ha visto una consola que te permita ver la tele? ¿o un pentágono que situado en el suelo detecte tus movimientos por infrarrojos y los transforme en instrucciones para la *Megadrive*? ¿o cámaras digitales para la **Dreamcast**?. Solo con **SEGA**, por algo será (*Nota del jefe: Así me gusta, un periodista imparcial…*).

En fin... volvamos a lo nuestro. En el año 1993, **SEGA** comienza a perder ventas en el mercado doméstico y llegado noviembre del año siguiente comete uno de sus errores más importantes en América al sacar con casi un año de retraso el **32X**; un cacharrejo que colo-



SEGA CD y Megadrive todo en uno.

NAOMI™

cado en la entrada de cartuchos de la **Megadrive** transforma a esta en un bicho de 32 bits. Error por que la **Saturn**, la verdadera consola de 32 Bits de **SEGA**, saldría por aquellos lares apenas seis meses después. Se convirtió entonces en la alternativa económica, en un apaño que no cosechó un éxito muy sonado precisamente y que contó con una ludoteca bastante pobre.

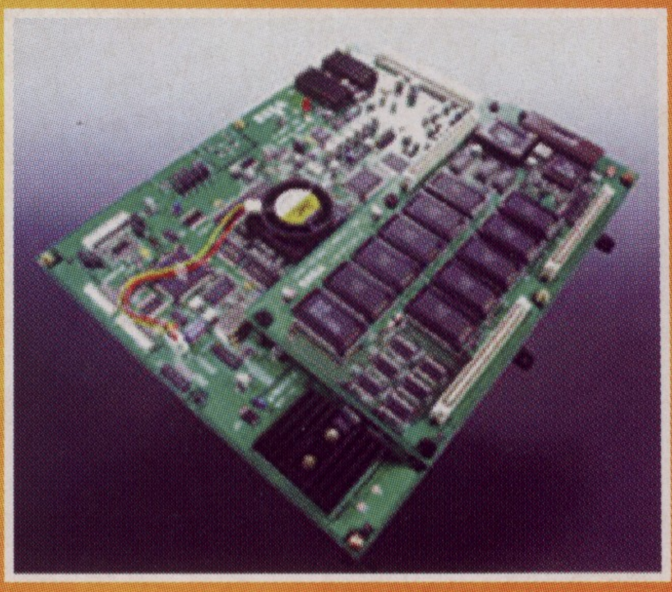
Coincidiendo con el lanzamiento de la **Saturn** en los EEUU, la compañía forma **SegaSoft** *(*también conocida como **SegaPC***)*, su nueva división de software para ordenador. Sale la **Sony Playstation**, y aunque en un principio predomina **Saturn**, la consola pasa a estar relegada a un segundo plano debido principalmente a dos factores: la enorme dificultad que entrañaba programar cualquier cosa para esta máquina, y el que su principal fuerte estuviese en el campo de las, repentinamente olvidadas, 2D. De este modo, otra gran consola (la primera con capacidad de conexión a Internet, mediante el adaptador **NetLink**) pasaba al olvido.

En 1996, se alían a **Dreamworks SKG** para lanzar sus propios salones recreativos en los EEUU, los **Sega Gameworks**. En Japón, los **Sega Center** eran desde hace tiempo una realidad bastante fructífera, y en nuestro país, cada vez es más común el encontrarnos algo "parecido" aunque a una escala muy inferior, claro. Los lazos con **Dreamworks** vuelven a notarse al participar estos en la creación de anuncios para la **Dreamcast**.

Y llegamos ya a la era de esta consola. Lanzada en Japón en Noviembre del 98, **SEGA** parecía haber decidido ganar la batalla de una vez por todas. La primera consola de 128 bits de la que, si queréis saber algo más solo tenéis que mirar nuestro número 15.

Para terminar ya antes de que el maquetador me empale por no respetar el número máximo de caracteres por página, mencionar la nueva estrategia que el presidente de **SEGA**, **Shoichiro Irimajiri**, ha anunciado para este año. La compañía se reestructurará por completo dividiendo el departamento de software en varias empresas independientes que comenzarán a cotizar en bolsa junto con el departamento de recreativas que también se independizará. Además, apostará fuerte por el juego en red (mediante la implantación de fibra óptica en sus arcades para interconectar hasta 20 salas a una central y la creación de un sistema de banda ancha que mejore las prestaciones de la **Dreamcast**) y la interacción entre las salas recreativas y las consolas domesticas (que permitirá que podamos jugar desde casa con alguien que este gastando sus 20 duros en un arcade a 1.000 Km de allí). Bueno, y no puedo olvidar, algo que pese a que solo es un rumor, puede ser LA BOMBA: la compañía presentará en el próximo **E3** un emulador de **PlayStation** para **Dreamcast** (algo totalmente legal desde que los chicos del **Bleem** ganaron la demanda que les puso **Sony**) que se unirá al de **Megadrive** ya anunciado. Por cierto... por si a alguno se le ha podido pasar por la mente: no, la recién lanzada **PlayStation 2** no podrá emular a la **Dreamcast** por el sencillo motivo de que no podrá leer los GD-ROMs especiales que utiliza mi consola preferida. Haw haw haw haw... ojalá que el rumor se confirme... es de una fuente muy fiable.





La placa Naomi.

llegado noviembre del año siguiente comete uno de sus errores más importantes en América al sacar con casi un año de retraso el 32X

Miguel Michán "EM3"
gainax-owner@onelist.com

Respecto a la pregunta de "¿Qué otro sistema de SEGA dispone de una versión del *Gundam Side Story 0079*?" la respuesta era, obviamente, Saturn... aun así, nadie la acertó... El que sí lo hizo y olvide poner su nombre fue David Ortiz (*riki_oh_@hotmail.com*) a la pregunta del mes pasado. La de este dice así: ¿Es cierto que entre los muy variopintos periféricos de Megadrive, llego a haber un modem y un teclado?

AO NO ROKU GO

Presentada como una serie de cuatro OVAs, Ao no Roku go (lit. "El azul número seis") no sólo ha roto esquemas gracias a su fabulosa animación y ambientación digital, realizada integramente por ordenador. Gonzo definitivamente pensó en sobrepasar los límites y para ello creó una de las más extrañas e impactantes bandas sonoras de anime.

The Thrill es un grupo japonés que se dedica al jazz, formado por la nada despreciable cifra de quince personajes (aquí dieciséis, ya que tienen a uno de invitado), dedicados cada uno de ellos a diferentes instrumentos, desde el bajo, la guitarra o la percusión, hasta el teclado, varias trompetas, saxos y una tuba. Obviamente el jazz no es un estilo común en el anime. Podemos pensar en algo parecido al ver *Cowboy Bebop*, pero ni de lejos es lo arriesgado, a la vez que experimental, que llega a ser este CD. El primer aviso es: si no has visto los OVAs, no te lo compres. Difícilmente llegará a gustarte. Es un estilo muy inusual que sólo cuaja una vez relacionas música y escenas, recordando emotivamente la acción digital del anime.

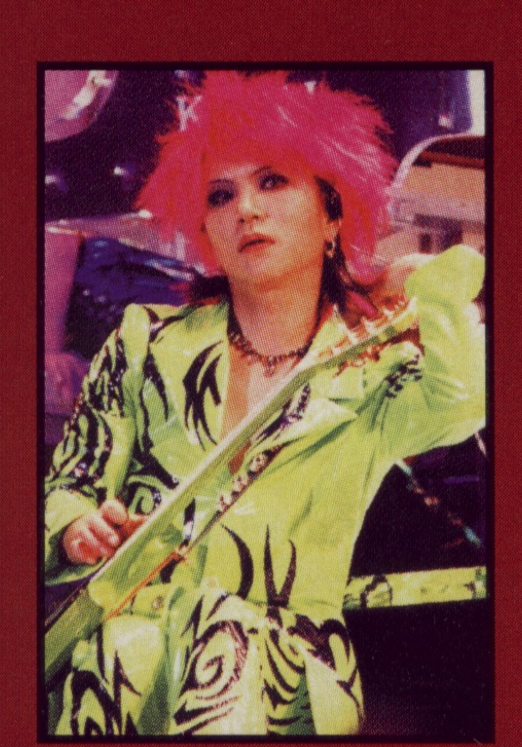
Comenzando con el CD en sí, el primer tema con el que nos encontramos es *Ao no Kakusei* (algo así como el "Excitante –Submarino– Azul"). Es de un estilo que prácticamente se repetirá a lo largo de toda la banda sonora, pero que por alguna razón resalta sobre los demás. Transmite un potente sentimiento de acción, y es que, precisamente, corresponde al momento en que Tetsu Hayami pilla una lancha y ayuda a Maki en el ataque de los Zarigani. El segundo track, muy parecido al anterior aunque algo más *light*, se titula *006–Senkou* ("006: inmersión") y corresponde al ataque de Musuka. Durante la animación, se puede decir que éste es uno de los temas que mejor acompañan a la acción, situándose en cuanto a calidad como el mejor tema del CD. A partir de aquí, la cosa empieza a aburrir un poco y la música se hace algo repetitiva. Tenemos el jazz puro y experimental de *Kurayami ni Ki wo Tsukero* ("La oscuridad detiene la valentía (?)"), o un ritmo algo más melódico y japonés, como es el caso de *Hamon* ("Remolino") o *Aishuu no Sabumarinaa* ("La melancolía del submarino"), esta última más triste, y en la cuál la guitarra toma protagonismo. De la pista seis a la ocho nos encontramos prácticamente con lo mismo: experimentos de jazz mezclados con acordes de acción. Así, tenemos *Guranbasu* (que es el nombre de uno de los ingenios que apoyan a la Flota Azul), *Fuka-umi uo* ("Pez de las profundidades del mar") y *006–Shingeki* ("006: adelante"), que son prácticamente idénticas. Pero cuando pensamos que todo se ha acabado, llega ni más ni menos que el tema estrella de esta OST: *Minasoko ni Nemure*, interpretado por **Yukarie**, que además de cantar toca el saxo tenor, y que para que os hagáis la idea, es la versión femenina de **Takahide**, que interpretaba a Kouji Nanjyo cuando éste cantaba en *Zetsuai/Bronze/Cathexis*. El tema corresponde al ending –no hay opening–, y además de una preciosa voz muy muy baja, casi un susurro, posee también una buena combinación instrumental. Impone añoranza, quedando la voz por debajo de la música.

Podría decirse que es un CD experimental 100%. Si os gustan los experimentos podría ser una buena inversión. Mi consejo es que veáis primero las OVAs y luego decidáis si vale la pena. Aunque la voz de **Yukarie** siempre lo vale. Por último, el CD se encuentra ya bajo el sello SonMay Records con referencia GGG–216.

César Guarde
shiza@jax.zzn.com



2-5-1998 / 2-5-2000
DOS AÑOS DESDE LA MUERTE DE HIDE



Hola a todos, si estáis leyendo esto en el Salón del Cómic, ¡bienvenidos! No dudéis en pasaros por el chiringuito que tenemos montao. Si el Salón del ya ha finalizado... pues os jod... pos na, que mal hecho, no sabéis lo que os habéis perdío.
En este numero la sección es mas extensa debido a que el día 2 de mayo se cumplieron dos años de la muerte de hide, y como no lo podíamos pasar por alto, aquí tenéis, un especial de cinco páginas. Me ha costao mucho comerle la olla al jefe, ahora no me falléis vosotros, tenéis que inundar la revista con cartas, mails, y todo lo que se os ocurra para que en los próximos números la sección siga con más páginas, confío en vosotros.





HIDE -SUS INICIOS-

Matsumoto Hideto "hide" nació el 13 de diciembre de 1964 en Kanagawa, Yokosuka, y murió el 2 de mayo de 1998 en Tokio, su grupo sanguíneo era AB. Como todo chico normal entró a estudiar en la escuela primaria, pero no era muy buen estudiante. En su adolescencia no mantenía una buena forma, era gordo y no le gustaba hacer ejercicio, aparte era un poco introvertido e incluso egocéntrico y un tanto raro. Ahí empezó a mostrar interés por la música rock-heavy europea de la época, que interpretaba con su primera guitarra empezando a progresar con ella.

Junto a algunos amigos formo un grupo llamado **Saber Tiger**, con el cual empezó a tocar en salas y a tener un poco de fama. Debido a su entrega por el grupo, lo echaron del instituto donde estaba estudiando.

Aunque el grupo funcionaba, tenían algunos problemas, ya que los componentes no se sentían a gusto y muchos iban dejando el sitio a otros nuevos. Tanto cambio de gente y lo poco sociable que era **hide** pronto concluyeron su etapa como grupo y decidió volver a estudiar, pero esta vez se inclinó por la peluquería y la moda, de ahí quizá su preocupación e interés por la imagen que mostraba en público. Una vez acabados esos estudios y trabajando, recibió la llamada de **Yoshiki** que le ofreció la incorporación al grupo *indie* que lideraba, llamado **X**, ya que se acababan de ir dos de sus componentes... Ahí fue donde la vida de **hide** cambió radicalmente... eso ocurría en 1986.

De pequeño, **hide** leía mucho una historia que trataba de un rey que tuvo gemelos, y que para no escandalizar al pueblo, ya que solo aceptaban a un príncipe heredero, le puso una máscara a uno de ellos, y lo encerró en un calabozo. Pues **hide** se sentía identificado con ese hijo que el rey no acepto, y siempre pensó que en su interior tenia otra personalidad, donde la asociaba a una persona alocada, original y extrovertida, pero siempre había sido introvertido, asociable y egocéntrico, pues en el momento que su afición por el rock y la buena suerte le empezó a sonreír, el liberó a esta otra personalidad que tenía en su interior.

EL SALTO A LA FAMA, X JAPAN

En **X** transcurrió casi toda su carrera musical, donde acompañó a **Yoshiki**, **Toshi**, **Pata**, **Taiji** y **Heath**.

En el grupo **hide** tenia más protagonismo que el resto, exceptuando a **Yoshiki**. Su imagen sofisticada, su habilidad con la guitarra y su indiscutible personalidad hizo que fuera aclamado por el público en todo momento, parecía como si fuera el único en poder aportar algo diferente a las propuestas de **Yoshiki**, y era capaz de mantener al público en vilo durante una buena parte de cualquier concierto de **X** con su original solo de guitarra "*hide no heya*", donde acababa con una camisa de fuerza y en una camilla acompañado por unos médicos y enfermeras...

Compuso varios temas donde dejaba notar su estilo personal, como *Xclamation*, tema que me encanta, aunque el bajón que pega para mí sobra, *Love Replica* un tema cantado en francés que recuerda al típico vals, *Scars*, más parecido al rock que domina en sus *solo albums*, y gracias a esto lograba dar una bocanada de frescura y equilibrar la balanza que **Yoshiki** dominaba en todo momento con sus genialidades. De no ser por este grano de arena que **hide** siempre aportaba, algunos de los álbums de **X Japan** podrían haber sido realmente empalagosos...

En este grupo había un lider indiscutible, que era **Yoshiki**, pero del resto del grupo, si había que destacar a alguien era a **hide**, tenía la calidad suficiente como para liderar el grupo, y así lo demostró en 1993 iniciando su carrera en solitario.

HIDE SIN X JAPAN

Fascinó a todo el mundo del rock japonés con otra habilidad que no hacía más que hacerle más completo y original todavía, estoy hablando de su peculiar forma de cantar. Pocas veces he oído una forma tan poco común de adornar la música siempre protagonizada por su genial guitarra.

Su primer *solo album* fue el *Hide Your Face*, en el quería mostrar su personalidad mas alocada a la que fue su manera de ser antes de entrar en el mundo del rock, en realidad estaba dedicado a su otro yo, era una forma de alcanzar una meta que se marco desde que empezó a cambiar. Su pasión por el rock rápido se deja notar en muchos de

los temas que incluye este álbum, aunque el pop y el trash , bajo su punto de vista, también son presentes. Para los que han podido ver la portada, que sepan que la mascara que aparece fue diseñada por el "padre" de *Alien*, **Giger**, y que representa al cuento que leía **hide** de pequeño, y hace referencia a su doble personalidad.

Hasta la separación de **X Japan**, anunciada el 22 de septiembre del 97 pero alargada hasta el 31 de diciembre del mismo año, **hide** compaginó su presencia en **X Japan** con su carrera en solitario, y editó otro álbum mas llamado **Psyence**. En este álbum recogió estilos mas variados, enfocados siempre bajo su particular visión de la música, pero no se centra tanto en el rock rápido como en su anterior álbum.

Hay un tema lento, titulado *Good-bye* que, después de su muerte, da cosa escuchar....

Al mismo tiempo también trabajo con un grupo americano llamado **Zilch**, editando a la misma vez en Japón y Estados Unidos un álbum llamado *3.2.1.*

A mediados del 96 creo una compañía discográfica llamada **LEMONed** con la cual pretendía apoyar a nuevas formaciones que potenciaban el estilo de música que a **hide** siempre le había gustado, el rock, y que también utilizó para crear un mundo a su alrededor, como tiendas de moda, peluquerías y todo tipo de merchandising relacionado con él y sus gustos.

HIDE CON SPREAD BEAVER

Después de la separación de **X Japan**, durante el año 98, **hide** estuvo dedicado a trabajar con su nuevo grupo, aunque de nuevo solo tenia el nombre, ya que los componentes ya habían estado trabajando con el hacía ya tiempo. Actuaban bajo el nombre de **hide with Spread Beaver**, y con ellos editó el *single Rocket Dive*, fue de los últimos trabajos de **hide** en vida. Al poco tiempo de su muerte se editaron dos *singles* más, *Pink Spider* y *Ever Free* y el álbum *Ja, Zoo.* Su estilo seguía siendo el que le había caracterizado, un poco mas comercial que en anteriores trabajos, pero con temas rápidos como *Rocket Dive* o *Ever Free* y una remezcla de *Doubt.*

También colaboró con la banda sonora de la nueva etapa del anime de *Dr. Slump* componiendo la música del *opening* y *ending.*

SU MUERTE....

El día fatal llego para **hide** que, con tan solo 33 años, murió por circunstancias aún incomprensibles. La noche del 1 al 2 de mayo de 1998, sobre las 6 de la mañana, volvía a su casa con una borrachera de cuidado, y poco mas tarde, a las 7:30, una chica lo encontró en su habitación colgado del pomo de una puerta con una toalla al cuello. Nadie creyó que fuera un suicidio, aunque viendo las circunstancias es lo más fácil de deducir, pero todas las personas cercanas a el no veían ningún motivo que le empujara a hacerlo. En la rueda de prensa que se celebró a los dos días, **Yoshiki** hablo en nombre de **X Japan**, e intentó apaciguar

¡¡Para muchos, hide fue el mejor guitarrista de rock japones de todos los tiempos....!!!

a todas las fans para que no siguieran los pasos de su ídolo, y aún así llegaron a suicidarse algunas....

En el funeral que se celebró el día 7 de mayo del 98 acudieron 12.000 fans para despedirlo. Se celebró en Tokyo, en el Templo de Honganji. El resto del grupo **X Japan** cantó el tema **Forever Love** como homenaje al que fue su amigo y compañero durante tantos años... Verlo pone la piel de gallina...

También asistieron amigos componentes de otros grupos como **Luna Sea**, **Glay**, **Shazna** y **Tetsuya Komuro** entre otros....

Hasta la fecha han seguido editando trabajos que **hide** tenía en mente, como el segundo álbum de **Zilch**, *Bastard Eyes*, o el cuarto y quinto *single* con **Spread Beaver**, *Hurry go Round* y *Tell me 2000.* También salieron dos videos, uno con partes del funeral y entrevistas (*His Invincible Deluge Evidence*) y otro con los videoclips de los últimos *singles* con **Spread Beaver** y entrevistas (*Hide a Story*) y un álbum



de homenaje titulado *Hide Tribute Spirtis* donde diferentes grupos como **Luna Sea**, **Glay**, **Siam Shade**, **Buck Tick**, el mismo **Yoshiki**, **Pata** y **Heath**, **Cornelius**, **Tomoyasu Hotei** y algunos mas, versionaban temas de **hide**. Y ahora acaban de editar el que dicen que va a ser lo ultimo que de edite de **hide** oficialmente, se trata de un *best album* llamado *Hide Best -Psycommunity*, donde, lógicamente, se recoge lo mejor que compuso **hide**.

En su ciudad natal, Kanagawa, se esta construyendo un museo a su nombre, donde se va a exponer toda clase de objetos de su propiedad para que todos los fans puedan contemplar y conocer un poco mejor la corta pero intensa vida de este ídolo que desde su muerte se convirtió en un mito.

Algunas personas creen que la fama la está consiguiendo por el hecho de que ya no está presente, y que todo lo relacionado a él que se ha hecho desde su muerte, es ya un poco exagerado, quizá sí parece algo fuera de lugar y únicamente con afán comercial, pero quien tiene conocimiento de lo que ha hecho en vida, sabe de sobras que se lo merece, y que quede en constancia que la discográfica que creo, **LEMONed**, sigue aún con vida, y que los beneficios que conlleva todo lo editado hasta ahora se va a dedicar a promocionar lo que **hide** siempre se había propuesto, que para eso se creo esta productora.

Para mí **hide** fue una de las personas más importantes del mundo del rock japonés de los 90. Supo diferenciarse de todos y crear un estilo propio, utilizó y aprovechó al máximo su imagen para impactar mucho mas entre el público, aunque nunca lo tuvo fácil, ya que por encima suyo tuvo a **Yoshiki**, que era como un eclipse para cualquier componente de **X Japan** que quisiera brillar con luz propia. Pero el supo aprovechar al máximo sus cualidades y lo demostró con todos los trabajos que editó sin que **Yoshiki** estuviera involucrado. Para mí fue tanto como lo que fue **Yoshiki**, pero con la diferencia que **Hide** ya no está entre nosotros... Estoy convencido de que si aún estuviera vivo, habría dado tanto de que hablar como lo ha hecho hasta ahora.

Bueno, y hasta aquí llega el repaso de la vida y milagros de nuestro querido **hide**, os dejo con su discografía y os cito pal mes que viene donde hablaremos de "la idol entre las idols", **Amuro Namie**.

Pako



SOLO ALBUMS

Hide Your Face

Psychommunity
Dice
Scanner (dúo con **Ryuichi Kawamura**)
Eyes Love You (T.T. Version)
D.O.D. (DRINK OR DIE)
Crime of Breen St.
Doubt (Remix Version)
A Story
Frozen Bug '93 (Digger Version)
T.T. Groove
Blue Sky Complex
Oblaat (Remix Version)
Tell Me (co-escrita por Ryuichi)
Honey Blade
50% & 50% (Crystal Lake Version)
Psychommunity Exit

CON LEMONed-

Psyence

Psyence
Erase
Genkai Haretsu
Damage
LEMONed, I Scream (Choco-Chip version)
Hi-Ho
Flame
Beauty & Stupid
Oedo Cowboys
Bacteria
Good-bye
Cafe Le Psyence
Lassie (demo master version)
Pose
Misery (remix version)
ATOMIC M.O.M.

TUNE-UP

Album de remixes.

hide BEST PSYCHOMMUNITY

Último álbum.

JUNTO A ZILCH

3.2.1

Electric Cucumber
Inside the Pervert Mound
Sold Some Attitude
Space Monkey Punks from Japan
SwampSnake
What's Up Mr. Jones
Hey Man So Long
Psyche
FUCTRACT #6
Doubt
Pose
Easy Jesus

Bastard eyes

HIDE WITH SPREAD BEAVER

Ja, Zoo

Spread Beaver
Rocket Dive
Leather Face
Pink Spider
Doubt '97
Fish Scratch Fever
Ever Free
Breeding
Hurry Go Round
Pink Cloud Assembly

SINGLES

Eyes Love You + Oblaat
50% & 50% + Doubt
Dice + Eyes Love You (mad translator mix)
Tell Me + Scanner
Misery + LEMONed, I Scream
Beauty & Stupid + Squeeze IT!
Hi-Ho + Good-bye and Pose-LIVE
Rocket Dive
Pink Spider
Ever Free
Hurry Go Round
Tell me 2000

VIDEOS

A Souvenir
FILM THE PSYCHOMMUNITY REEL.1
FILM THE PSYCHOMMUNITY REEL.2
UGLY PINK MACHINE file.1
UGLY PINK MACHINE file.2
SEVEN CLIPS
hIS iNVINCIBLE dELUGE eVIDENCE
A STORY: 1998 hide LAST WORKS ~track of 121 days~

Y junto al grupo **X Japan** supongo que todos sabréis cuales son los álbums que editó, ¿no? Y si no os miráis el numero 15 de esta revista y allí veréis la discografía de **X Japan**.

NOTICIAS

El 20 de mayo se estrena la primera película protagonizada por las **Morning Musume**, a ver si actuar se les da tan bien como bailar....

Con las paranoias de **Tsunku**, su productor, y la mezcla de los diferentes grupos que produce, creíamos que las **Morning** se separaban. Pero parece que no es así, por ahora...

Y ya que hablamos de los grupos-pupurri del **Tsunku**, al poco de salir los tres *singles* de los tres grupos (**Kiiro 5**, **Aoiro 7** y **Akagumi 4**) llegaron a los puestos 2, 3 y 4 del ranking de **Oricon**.... los primeros eran los **Kinki Kids**...

Ha salido a la venta, de la mano de **Sony Magazines,** un libro sobre **Glay**, donde se repasa la gira **Pure soul tour '98**. Tiene 400 paginas y su precio es de 1800 Y.

El 15 de marzo salió a la venta un nuevo álbum de **Every Little Thing**, se titula **Eternity**, es el tercero que editan y consta de 11 temas casi todos inéditos.

Luna Sea ha vuelto a la escena editando un *single* llamado **Gravity**, después de mucho tiempo sin editar nada, si no recuerdo mal desde el *single I for you* en 1998.

La etapa de **Speed** como grupo ha finalizado con la edición de dos *best albums* el 29 de marzo titulados **The MEMORIAL BEST 1335 days Dear Friends 1** y **Dear Friends 2**. La primera edición incluye un calendario repartido en los dos CDs.

NOVEDADES

SINGLES

Ayumi Miyazaki - Power Play	NEDA-10012	1.050Y	5/4/00
Hi-STANDARD - LOVE IS A BATTLE	PZCA-2	999Y	5/4/00
Janne Da Arc - Vanity Heaven's Place	CTCR-40040	1.050Y	12/4/00
BLANKEY JET CITY - Seaside Jet City	POCH-1911	1.200Y	12/4/00
SADS - Boukyaku no Sora	TOCT-22071	1.020Y	12/4/00
SADS - Strawberry	TOCT-22072	1.020Y	12/4/00
BAISER - Pegasus	ETRS-10016	1.300Y	19/4/00
T. Uehara[SPEED] - my greatest memories	TFCC-87057	1.050Y	19/4/00
Hikaru Utada - Wait & See -Risk	TOCT-22070	1.260Y	19/4/00
S.E.S - LOVE	HDCA-10030	1.200Y	21/4/00
ROUAGE - Tsuki no nagamekata	PHCL-20012	1.223Y	4/26/00
SURFACE - Going My "Ue-e"	PHCL-20016	1.100Y	4/26/00
Spitz - Hotal -	POCH-1934	1.200Y	4/26/00

ALBUMS

MISIA - REMIX 2000 -LITTLE TOKYO-	BVCS-28001	3.150Y	19/4/00
Gackt - MARS	CRCP-20239	3.100Y	19/4/00
Le Couple - Seven	PCCA-1432	3.059Y	19/4/00
Megumi Hayashibara - VINTAGE S (Best album con bonus-video)	KICS-790	3.780Y	19/4/00
TUBE - TUBEst III	SRCL-4818	3.250Y	13/5/00
Joe Hisaishi - Violist wo Ute	POCH-1928	3.059Y	17/4/00

VIDEOS

Mayo Okamoto - Tour'99 - Mahou no Ring ni kiss wo shite	TKVA-68029	5.040Y	5/4/00
Yuzu - Futari Akiaji	SNVQ-68904	5.985Y	12/4/00
Lucifer - Lucifer VIDEO CLIPS	PCVU-50002	3.360Y	4/19/00
Hiromi Go (00/3registered) GOLDFINGER'99 -HIROMI GO CLIPS- Type VHS	ID SRVM-5686	2.625Y	19/4/00

Buenas, por vuestras cartas supongo que seguiréis ahí, o por lo menos eso parece. Yo, por mi parte también sigo aquí, al pie del cañón, frente al teclado, para responder vuestras cartas, a ver si algún mes de estos me dais alguna alegría. Eeeuh... bueno, casi casi prefiero que en vez de que vosotros me deis la alegría, que me la den los exámenes que me quedan por hacer... ¿Por qué los profesores de mi facultad no pueden ser frikis? Dita sea,... aprovecharé la próxima revisión de Derecho Administrativo para convencer al profesor de lo bonito y relajante que es leer manga. Como logre convencerle, después va el de Civil (aunque tiene más de setenta años...), y más tarde el resto. Uhmmm,... bueno, quizás incluso será mejor que deje de decir tonterías y me ponga con el correo, que cuanto antes termine, antes podré ponerme a estudiar, porque me parece a mí, que lo otro no es muy posible...



Andrés G. Mendoza
celtas@softhome.net

VERO-CHAN
(ALTEA, ALICANTE)

"*¿Por qué te llaman Celtas?*" Tenía que pasar... alguien tarde o temprano lo tenía que preguntar... pfff... bueno, lo voy a explicar y NO LO PIENSO REPETIR (No te preocupes Vero-chan, que no me enfado, lo que pasa es que no es la primera vez que me preguntan por el nick). A ver, que lo explico; hace mucho muucho tiempo, me gustaban bastante el grupo **Celtas Cortos**, y en una ocasión, me presentaron a un grupillo de gente, que lo primero que les llamó la atención de mí fueron mis gustos musicales. Como iba poco con ellos, las primeras veces que fui, no se acordaban de mi nombre, y me comenzaron a llamar "Celtas". Con el tiempo me hizo gracia y lo comencé a usar como firma en algunos fanzines. Ahora, los que comenzaron llamándome Celtas me llaman por mi nombre, y salvo algunas excepciones, muchos de los que aquí escriben se refieren a mí como Celtas. ¿Vale? ¿ya está explicado? Venga, porque no lo pienso repetir... (vamos ahora con tus preguntas).

Preguntas si *Orphen* podrá acabar siendo emitido en alguna cadena publica/privada que no sea de pago. Bueno, pues se panteó, se decidió hacerlo, se anunció y al final no se hizo... No sabemos porque.

Otra pregunta es si en algún centro comercial venden BSO de anime o Jpop,.. El caso es que me se de un par que si, pero, claro, si lo pides y a unos precios... En la **FNAC** te los pueden traer, y en en **El Corte Inglés** se están vendiendo unos CDs de anime de una editora española.

¿Qué quién elige los dibujos del Art Gallery? Yo no, lo juro, tan solo le paso los dibujos al jefe y luego salen los que el decide. Pero el caso es que si ya le había echado el ojo a alguno, rara vez no coincidimos. Vamos, que tiene más o menos buen criterio (No se si esto es un cumplido, más o menos).

Finalmente propones que podríamos hacer concursos con premios importantes de verdad, como un viaje a Japón o una cena intima con **Kia Asamiya** (Bueno, lo segundo es broma...). Pues no se yo si algunos de vosotros os podríais llevar alguna sorpresilla un día de estos. No puedo decir más. Sobre lo de Dokan Mix y cosas por el estilo, ya lo veo más difícil...

CONSUELO MORENO
(ALBACETE)

Nos pregunta si existe alguna película de *South Park*, y en el caso de que existan, que cuando llegarán a España. Bueno, el caso es que las últimas noticias que tengo sobre **South Park** son que existen dos películas de esta serie, y que en el caso de llegar a España, nos enteraríamos (también ten en cuenta que esto lo escribo con tres meses de adelanto). Sobre si se le ve la cara a Kenny en ellas,... aunque no las he visto, lo dudo mucho. Me parece que tus amigos te han querido meter un bulo y tú te lo has creído. Más cuidado con las cosas que os creéis!

IRIS SAN ROMAN
(MADRID)

Nos da la enhorabuena por el cambio de imagen que en estos últimos meses ha dado la revista. No te preocupes que todas las felicitaciones ya han sido dadas. Dice que le encanta *Generator Gawl* y muchas otras series de televisión que se pueden disfrutar por satélite.

Esperemos que pronto se puedan disfrutar muchas más dentro y fuera de la televisión de pago. Sobre la continuación de *Kamikaze* me remito a lo que dije en anteriores correos: que todavía no se sabe nada al respecto, pero ya sabéis, la esperanza...

Respecto las distintas jornadas que nombras en tu carta, tengo que decirte

que en ocasiones las fechas exactas no se dan con tanta antelación, pero que de hecho si vives cerca del lugar (como es tu caso) puedes preguntar en cualquier librería especializada de tu ciudad, en la que encantados te responderán (o por lo menos los libreros de Madrid que conozco, que son bastante majos, si que lo harán).

Finalmente se queja de las chapuzas televisivas que han sufrido *Slayers* o *Pokemon* (es decir, su cambio de horario, cortes de emisión y todo eso de lo que ya hemos hablado más de una vez y más de dos). El caso es que si las chapuzas se ven ya de por sí en el resto de la programación (hay programas infantiles/juveniles que dan vergüenza ajena "¿Verdad supertronquis?"), no podemos esperar muchos de según qué cadenas de televisión. La única solución a esto, es seguir ahí, quejándose cuando haga falta, y de espectador fiel cuando podáis, a ver si en algún momento los programadores se dan cuenta que los espectadores jóvenes también se merecen un cierto respeto y seriedad. ¡Hombre! (Por cierto, tu dirección la pongo después).

JERO (AJAMONTE, HUELVA)

El amiguete nos manda una extensa carta donde nos habla de todo un poco, como en botica. Lo primero de todo decirte que si a estas alturas (es decir, cuando leas esto), todavía no te ha llegado el premio, será muy preocupante. Pero supongo que no será así, porque doy fe que todos los premios que aquí se ofertan finalmente llegan a sus dueños, con más o con menos tiempo de retraso, eso sí.

Por otro lado, nos habla de su estado de "Otaku Aislado", porque dice que su pueblo está tan olvidado que incluso en algunos mapas sale situado en Portugal. Macho... eso ya es muy fuerte. De todos modos, no te creas que eres el único que está en ese plan, conozco y he oído hablar de casos bastante parecidos al tuyo (Nunca me olvidaré del caso del Otaku africanus que vive/vivía en Ceuta -un saludo Koji-), y de muchos otros más que se han podido leer en este mismo correo. Es de veras encomiable que haya personas que se busquen tanto la vida para poder disfrutar de su afición.

Respecto a las series que comentas, ya habíamos oído hablar de ellas en redacción, y puede que se llegue a escribir algún artículo en la revista algún día de estos. ¿Cuáles? Bueno, seguid en sintonía...

MARIA LOPEZ (RUBÍ, BARCELONA)

Desde la TMBFA (**The Marmalade Boy Fans Association**) nos escribe para intentar contactar con una serie de gente. Lo primero de todo es que quiere encontrar a gente de su zona que quiera colaborar como guionista o dibujante en un manga.

Si alguien quiere ver el estilo de dibujo de María, tan solo tiene que echarle un vistazo a la **Dokan** número 15, aunque seguro que tu estilo ha evolucionado y mejorado mucho desde entonces (ojo, no estoy diciendo que entonces dibujaras mal, tan solo que ahora lo haces mejor, según estoy viendo).

También busca scripts de *Mint Na Bokura* (para hacer una fanedición). Así, que si existe alguien interesado/a en contactar con ella, aquí va su dirección:

Maria López
c/ Xaloc nº8 08191 Rubí (Barcelona)

Sobre lo de la crítica a tu estilo de dibujo, tan solo decirte que más o menos está bien, tan solo hace falta pulir más las proporciones de tus personajes, cuidar más el pelo (es decir, trátalo con más detalle), y buscar un estilo con el que te sientas cómoda. Después de eso, ya sabes, a copiar, copiar, copiar,... y copiar.

Los piropos y los ánimos ya han llegado a su lugar. Y quien buscas ya debes saber donde se fue. ¿No?, bueno, pues nada...

MANUEL RAJA (ELCHE, ALICANTE)

Nos ha mandado una carta pidiendo por favor, que aclaremos que aunque su dirección en el Otaku Adress parecía ir en un sentido, él no opina eso.

A ver, por donde empezamos... lo del Otaku Adress lo escribo también yo, principalmente porque es a mí a quien llegan vuestras cartas y algunos de vosotros queréis que se os publique el dibujo, otros lo que queréis es que salga vuestra dirección y otros simplemente tenéis una serie de preguntas que hacer o algo que contar. Hasta ahí bien.

Cuando me plantee escribir por primera vez lo del Otaku Adress, me tuve que decidir entre dos opciones: la primera era poner vuestros gustos uno detrás del otro, tal y como los ponéis vosotros (Es decir, un popurrí de series kilométrico en el que coincidís más o menos todos).

El caso es que esa primera opción no me pareció muy acertada y opté por entresacar de vuestras cartas algo gracioso, algo que os haga destacar sobre el resto de la gente, intentando que cada persona que acuda al Otaku Adress para cartearse con alguien, pueda decidirse más fácilmente por vuestra manera de ser que por vuestros gustos (eso si, si alguien lo que busca es hacer un club de *Yu Yu hakusho*, no me voy a ir por las ramas y lo pondré bien claro). El caso es que haciendo eso me estoy arriesgando a que alguien no entienda la broma o la ironía que encierra la frase y se la crea de pies juntillas, con lo que quien te escribe se hace una idea equivocada de ti.

Lo que tenéis que tener en cuanta principalmente es que fuera de los gustos o opiniones que tenga quien os escribe, siempre podréis sacar algo en limpio de esa persona, que seguro que tiene bastante que contar. De todos modos, pido disculpas por todos los malentendidos que se puedan haber dado. Intentaré ser más claro la próxima vez.

(MADRID)

Nos escribe con una letra correctísima (tío, ojalá todos tuvieran tan buena letra como tú...), hablando del cambio que ha dado la revista y de otras cosas, como por ejemplo la situación de incertidumbre que sufren las editoriales una vez que se ponen a publicar un manga nuevo. Es decir, si los aficionados pedimos que se publique, lo lógico sería que si ellos acaban publicando ese manga, todos estarían contentos, porque unos venderían y los otros podrían disfrutar con ese manga... pues no es así, ya lo vimos con *Patlabor*, que llevaba tanto tiempo en boca de los aficionados. Finalmente ha tenido que cerrar por falta de ventas (además de una modo exagerado).

Alfredo dice que si se hace una especie de pacto que consiste en "Yo publico y vosotros lo compráis" si nosotros no cumplimos nuestra parte del trato, no es raro que las editoriales pierdan la esperanza de poder sacar mangas que nosotros pidamos, si al final tampoco vende.

Bueno, quizás será mejor que todos nos pongamos las pilas, y que sobretodo aclaremos las ideas antes de pedir sin ningún sentido.

Por cierto, Tus dibujos muy majos, sobretodo el de los edificios, si quieres que te de un consejo, practica más las proporciones de tus personajes de cuerpo entero, y busca un estilo que te guste.

PEIO SORIA

(PAMPLONA, NAVARRA)

Escribe para intentar dar su opinión sobre si lo del manga se acaba o no en España. Dice que aunque cabría esa posibilidad, tampoco hay que arremeter contra la gente que prefiera la pantalla al papel, puesto que con la televisión siempre quedará anime por ver, sea en la forma que sea. Son dos caras de la misma moneda y no se puede criticar una frente a la otra.

Bueno, si me permites mi opinión personal, el manga y el anime, a pesar de tener ciertos puntos en común, no se puede decir que se pueda consumir uno sin que se haya disfrutado del otro. Es decir, existen muchas muchas personas que tan solo ven anime por la televisión y que jamás comprarán un manga, ya sea porque les basta con eso, ya sea por lo que sea.

Por otro lado, también existen otras personas que no son muy aficionadas a ver la televisión, pero sí que leen manga, al igual que leen otro tipo de publicaciones.

Simplemente es una opción como cualquier otra. Lo que no podemos hacer es ponernos los unos contra los otros, porque sería tirar piedras a nuestro tejado (que por cierto, no necesita que nosotros le tiremos piedras, porque de eso ya se encargan otras personas...)



Mariana Corvi (Buenos Aires, Argentina)

Bueno, supongo que esto es todo por este mes, que se me ha hecho más corto de lo normal. ¿Serán los exámenes? Supongo. Nada más, saludos a **Roberto Gonzalez** (Toledo), **SCStudio** (Getxo), **Telmo Pereira** (Portugal), **Cristina Vázquez** (Segovia),**Vanesa de la Torre** (Leganés), **Elena Alonso** (Palencia), **Juan Camilo** (Colombia), **Ion Zabaleta** (San Sebastián), **Oscar Sato** (Lugo), **Mª Belén Carrero** (Málaga), **Sergio Chieba** (Argentina), **Juanma Espinosa** (Cádiz) y **Soraya** (SS de los Reyes). Un saludo a todos los que estáis y los que no. Seguid ahí.

Enviad vuestras cartas a:

Mailbox - Revista Dokan
ARES Informática, S.L.
Avda. Mare de Déu de Montserrat, 2 bis.
08970 Sant Joan Despí
(BARCELONA)

O bien por e-mail a:

dokan@aresinf.com

Os aseguramos que las leemos todas y contestamos tantas como nos resulta posible.

OTAKU ADRESS

IRIS SAN ROMÁN, nos pedía en el correo que incluyésemos su dirección; ¡tachán!: C/ Isla de la Toja 5 izquda. 1ºB 28400 C.Villalba (Madrid)

AROA CHANS quiere que le escriban de cuanto más lejos mejor (bueno, hasta Plutón): C/ Gamón nº6 2ºDrcha. 20100 Renteria (Guipuzcoa).

NEREA SÁNCHEZ, con unos sobres muy cucos (ya... No te quedaba otro...) Quiere conocer gente de sus alrededores y más sitios: C/ Venezuela nº13 2º1ª 08019 Barcelona.

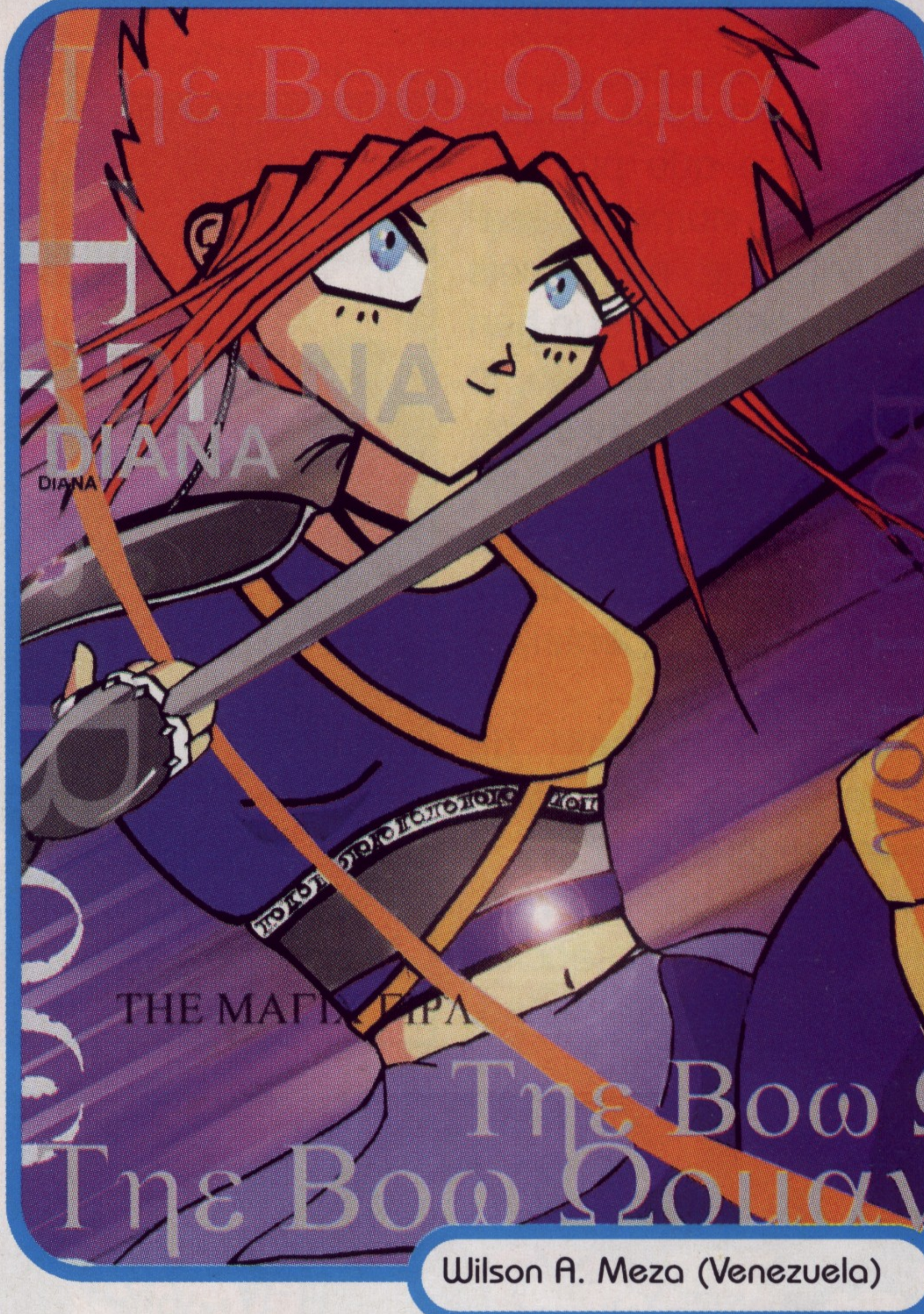
ANTONIO MARCOS, de 15 tacos dice que no os cortéis, porque piensa responder a todas las cartas. No le importa ni el sexo ni la edad: C/ Teruel nº45 41006 Sevilla

ENDYMION, con mas colores que los de Micolor, este chico es la alegría de la huerta: C/ Gutiérrez Mellado nº17 10º izqda. 50009 Zaragoza (y su e-mail es: Endymion@ole.com)

EREGION, fan de **Shirow** donde los haya y buen dibujante, nos manda su dirección; Pl. Països Catalans bl. 3 1-2 Olesa de Monserrat 08640 Barcelona.

ANA PÉREZ quiere que los que tengan más o menos (ya sabéis, un poco más o un poco menos, pero solo un problema con la edad (Y de paso, hace unos dibujillos muy graciosos). C/ Agua 197 2º1ª 08800 Vilanova i la Geltrú, Barcelona.

DAVID FERNANDEZ de 17 tacos tiene una hermana (NAZARET de 11 años), pero lo que a ellos les gustaría es que la gente les escribiera por separado, porque los dos tienen distintos gustos y forma de ser. Pues no estaría mal mandarles una carta a cada uno... C/ Fuente del Ahijado nº33 04770 Adra, Almería.



Wilson A. Meza (Venezuela)



CINTIA DUARTE nos manda una carta desde más allá del Atlántico para cartearse con todo tipo de gente: Conesa 2517 2ºA CP: 1428 Belgrano Capital Federal, Buenos Aires (Argentina).

CRISTINA DURÁN se pregunta si existe alguna chica de mas de 18 años aficionada al manga, y las hay, pide que

Lobatón?): C/ Irlanda nº1 5º2ª 08290 Cerdanyola del Vallés, Barcelona.

SILVIA RAGA pone su e-mail para escribirse con "todo lo que sea Shojo",... bueno, vosotros la entenderéis.. silrafon@bbaa.upv.es

REME dice que quiere cartearse y